GAME BOY ADVANCE

公式コンプリートガイド

ファミ通
責任編集

FINAL FANTASY I・II
ADVANCE
ファイナルファンタジーI・IIアドバンス
公式コンプリートガイド

クリスタルを持つ者。
祖国を追われた者。
平和を求めた、
ふたつの物語が
はじまる。
FINAL FANTASY
ファイナルファンタジー
「この世暗黒に染まりし時、4人の光の戦士現われん」舞台は風はやみ、海は荒れ、大地は腐っていく、混沌(カオス)に支配された世界。クリスタルを持つ光の戦士となり、悪の元凶を打ち倒し、暗黒に包まれた世界を救うのだ！
←世界を支えているのは、クリスタルの力。失われたクリスタルの輝きを取り戻すべく、4人の光の戦士は広大な世界を冒険していく。
←マップがランダムで毎回変わる、エキストラダンジョン「Soul of Chaos」。本編では出会えないモンスターや強力な武器、防具がいっぱいだ。

CONTENTS

←戦闘での行動によって、上昇するステータスが変わる、独特の成長システムが魅力。キミのオリジナルのパーティに育て上げていこう。

←サブキャラクターたちの活躍を描いた隠しシナリオ「Soul of Re-birth」。ミンウたちが戦う相手とは？　またその目的はいったい……。

FINAL FANTASY II
ファイナルファンタジーⅡ

魔界から魔物を召還して、パラメキア帝国の皇帝が世界征服にのりだした！　帝国軍にフィン王国を追われた、主人公のフリオニールたちは、反乱軍の一員として帝国軍と戦うことを決意するのだが……。果たして、彼らは皇帝を倒せるのか？

『Ⅰ』『Ⅱ』共通のコンテンツ

モンスター図鑑に、ミュージックプレイヤーに、本編以外にも楽しみはいっぱい!

タイトル画面で『Ⅰ』と『Ⅱ』のどちらかプレイしたいタイトルを選ぶという形で、それぞれ独立しているが、共通のコンテンツもある。各タイトルの攻略に入るまえに、ここでは共通のコンテンツのモンスター図鑑と、ミュージックプレイヤーについてそれぞれ紹介していこう。

モンスター図鑑

モンスター図鑑とは、冒険の中で出現するモンスターのグラフィックやHP、弱点といったステータスを閲覧することのできるモード。『Ⅰ』と『Ⅱ』それぞれに図鑑が用意されており、一度倒し登録されたモンスターのデータを見られる。何種類のモンスターを倒したかが、パーセンテージで表示されるのでやり甲斐もある。ぜひ100%をめざしてプレイしていきたいところだ。

←ふたつのタイトルを合わせて、閲覧できるモンスターの数は364体。それぞれどんなアイテムを落とすかなど、攻略に役立つ情報がチェックできるのだ。

←モンスター図鑑をコンプリートするのは、非常に難しい。埋めるコツについては『Ⅰ』はP240から、『Ⅱ』はP456からそれぞれ解説している。参考にしてほしい。

ミュージックプレーヤー

ゲーム中に使用されているミュージックの数々を聴くことのできるコンテンツ。残念ながら最初から楽しめるわけではなく、『Ⅰ』と『Ⅱ』の本編をそれぞれクリアすることで選択可能となる。条件を満たしていれば、タイトル画面でRボタンを押すことで、ミュージックプレイヤーに移行。曲名を選び、音楽の数々を楽しめるのだ。

←メインテーマのほかにも『Ⅰ』の曲が34、『Ⅱ』の曲が27で合計62の曲が収録されている。具体的な曲目については下記を参照。

■収録曲リスト

FFI		
Prelude	Menu Screen	Boss Battle B
Opening Theme	Airship	Last Boss
Castle Cornelia	Mt. Gulg	Opening Demo
Main Theme	Flying Fortress	The Lute
Chaos Shrine	Battle	Into the Depths
Matoya's Cave	Victory	Build that Bridge!
Town	End Theme	The Ruined Castle
Shop	Game Over	Fanfare
Inn	Save Jingle	Key Item Jingle
Sailing Ship	Church	Restoration of the crystals
Sunken Shrine	Mini Boss Battle	
Dungeon	Boss Battle A	

FF Ⅱ		
Opening Theme	Tower of the Magic	Join the Party!
Battle Theme 1	Escape!	Inn
Revival	Ancient Castle	Battle Theme A
Reunion	Dungeon	Battle Theme B
The Rebel Army	The Emperor's Rebirth	Battle Theme 2
Town	Victory	Finale
Main Theme	Waltz	Prelude
Castle Pandemonium	The Princess's Selection	
The Imperial Army	Game Over	
Chocobo Theme	Fanfare	
FF Ⅰ & Ⅱ		
Main Title		

FINAL FANTASY I

FINAL FANTASY CONTENTS

ファイナルファンタジー

システム解説……P7

シナリオ攻略……P59

エクストラダンジョン攻略……P151

モンスターデータ……P239

システム解説
SYSTEM

パーティ編成

ゲーム開始直後に行なうパーティ編成。冒険を続ける仲間を決めることになるので、しっかり行ないたい。

パーティを編成する際の決まりごと

冒険をする仲間を選ぶパーティ編成を、まずゲーム開始直後に行なう。ずっと冒険をすることになるキャラクターを選ぶため、パーティ編成は非常に重要なポイント。いいかげんに行なうと、きっと冒険の途中で後悔することになるので、慎重にジョブを選択するようにしたい。

パーティ編成では、パーティの人数は決まっている、選んだキャラクターは途中で変えることができないといった、下にまとめたような決まりごとがある。すぐに冒険をはじめたいとあせらずに、まずはこれらを理解したうえで、後悔のないパーティ編成を行なっていこう。

4人のキャラクターを選ぶ

各キャラクターにはジョブと呼ばれる職業が設定されている。それぞれ違うジョブのキャラクターを選んでも、すべて同じジョブのキャラクターを選んでもいい。組み合わせは自由だ。ただし人数は4人と決まっており、3人や5人といった4人未満、5人以上のパーティを組むことはできない。

←各ジョブの能力はさまざま。ジョブに関する解説は、つぎのページからしているので、パーティ編成まえに必ず目を通しておこう。

途中ジョブなどの変更はできない

クラスチェンジという能力アップのための転職のようなシステムはあるが、基本的には最初に選択したジョブを途中で変えることはできない。P9で詳しく解説しているが、ジョブによって能力はそれぞれ異なる。ジョブの組み合わせによっては、かなりきびしい冒険にもなりうるので慎重に。

←この先の冒険のことをよく考えてパーティを組みたい。P22とP23でオススメのパーティ編成の解説もしているので参考にしよう。

補足 デフォルトの名前には歴代『FF』キャラクターの名前が!

パーティ編成の際に各キャラクターの名前を自由に入力することができ、好きな名前をつけられるのだが、『FF』シリーズの歴代のキャラクターの名前があらかじめ登録されており、セレクトボタンで選ぶことができる。選べるキャラクターの名前は、下の表のとおり。お気に入りのキャラクター名があれば、それを名前にしてみてもいいだろう。

■デフォルト名

戦士		シーフ		モンク	
名前	シリーズ	名前	シリーズ	名前	シリーズ
レオ	FF6	バクー	FF9	シナ	FF9
バナン	FF6	ブランク	FF9	マーカス	FF9
ドマ	FF6	パック	FF9	ダンカン	FF6
ゼザ	FF5	ビッグス	FF6	マディン	FF6
バロン	FF4	ウェッジ	FF6	シュン	FF6
ジオット	FF4	ジェフ	FF6	アウザー	FF6
デッシュ	FF3	ダリル	FF6	ジュン	FF6
アルス	FF3	ケルガー	FF5	ウォルス	FF5
アーガス	FF3	サリサ	FF5	ドルガン	FF5
サスーン	FF3	ツース	FF5	ゴーン	FF3

赤魔術士		白魔術士		黒魔術士	
名前	シリーズ	名前	シリーズ	名前	シリーズ
トット	FF9	ミコト	FF9	ガンホー	FF6
ローラ	FF6	ルビィ	FF9	ゾック	FF5
ユラ	FF6	モルル	FF6	ココ	FF5
ミナ	FF6	ジェニカ	FF5	ステラ	FF5
ディーン	FF6	ルカ	FF4	ククロ	FF4
ミド	FF5	サラ	FF3	ジル	FF3
ギード	FF5	サリーナ	FF3	トパパ	FF3
ラリボー	FF5	シェルコ	FF3	ホマク	FF3
クルーヤ	FF4	エリア	FF3	ニーナ	FF3
コリオ	FF4	ノア	FF3	デリラ	FF3

ジョブ

ジョブとはいわゆる職業のこと。各キャラクターには、必ずこのジョブが設定されている。

最初に選べるジョブは6つ

パーティ編成時に選べるジョブは、戦士、シーフ、モンク、赤魔術士、白魔術士、黒魔術士の全部で6つ。戦士やモンクであれば、物理攻撃による戦闘が得意、白魔術士や黒魔術士ならば、物理攻撃は苦手だが魔法で攻撃できるなどの特徴をそれぞれ持つ。各ジョブは、右にまとめたように戦士はナイトに、モンクはスーパーモンクにといった具合にクラスチェンジというものができる。クラスチェンジすると装備できる武器が増えたり、魔法が覚えられるようになったりする。

■下級職と上級職の関係

下級職		上級職
戦士	→	ナイト
シーフ	→	忍者
モンク	→	スーパーモンク
赤魔術師	→	赤魔道師
白魔術師	→	白魔道師
黒魔術師	→	黒魔道師

ジョブによる違い

もっとも大きな違いは、魔法が使えるかどうか。上級職ではスーパーモンク以外のジョブであれば使えるが、下級職では魔術士しか魔法を使えない。また黒魔術士は黒魔法しか覚えられないなど、覚えられる魔法もジョブによって異なる。それ以外では、レベルアップ時のステータスの上がり方。戦士であれば力や体力が上がりやすい。一方、白魔術士などは知性やMPが上がりやすいという特徴を持つ。

■ステータスについて

HP	ヒットポイント。モンスターの攻撃を受けると減り、0になると戦闘不能となる。	幸運	運の強さで、戦闘の際にモンスターから逃げられるかどうかはこの数値で決まってくる。
MP	魔法を使うために必要なポイント。魔法を使うとその魔法に設定されたぶんだけ数値が減る。	攻撃力	1HITあたり、どれだけダメージを与えられるかを表わした数値。高いほど、ダメージ量は増す。
力	物理攻撃に影響する。この数値が高いほど、素手や武器で与えられるダメージが増す。	命中率	攻撃回数に関係する数値。素早さと武器の命中率が高いほど、数値はさらに増える。
素早さ	動きの早さを表わす数値。これが高いとモンスターの攻撃を回避する確率が高くなる。	防御力	モンスターからの物理攻撃によるダメージ量に関係。数値が高いほど、ダメージは少なくなる。
知性	魔法に関係する数値。この数値が高いと、魔法の成功率が上がり、魔法攻撃のダメージが減る。	回避率	これが高いと、モンスターの物理攻撃をよけやすくなる。なお重い防具を装備していると減る。
体力	レベルアップ時のHPの上昇率に関係する。高いほど、一度に上がるHP量が増える。		

補足 レベルアップによるステータスアップの法則

つぎのページの各ジョブ別の解説で表の形で掲載しているが、HPや体力などのステータスは、このレベルになった際に必ず上がるといった具合に、すでに成長の仕方が決まっている。ジョブにより、体力が上がりにくい、知性が上がりやすいと、あらかじめ設定されているため、基本的には体力の高い魔術士や知性の高い戦士にはならないようになっている。ただし、ステータスが上がらないタイミングであっても8分の1の確率で上がる場合がある。そのため、同じジョブを同じように育てていっても、ステータスの上がり方に違いが出るのだ。可能性としては、どのジョブもレベルが上がるごとにすべてのステータスが上がる可能性がある。そのため、レベルアップ直前でセーブをし、思いどおりステータスが上がらなければロードしてやり直す。これをくり返せば、最強のキャラクターを作ることが可能だ。

戦士

肉弾戦のエキスパート

重装備でモンスターに立ち向かう、戦闘のプロフェッショナル。多彩な武器や防具を装備することができ、攻守ともに優れている。パーティの中にひとりでも戦士がいれば、非常に安心だ。

物理攻撃のことなら戦士におまかせ

攻撃力の高い武器を装備できるため、物理攻撃は抜群の強さをほこる。またHPが高く、防御力の高い防具も装備できるため、前列でほかの仲間を守る盾的な役割も果たす。ただし高価な武器や防具を必要とするため、資金面できびしくなる点と、魔法が一切使えないのが欠点だ。

↑打たれ強さかあるので、隊列では最前列に配置するようにしよう。

ステータスの上がり方

右例では比較的まんべんなくステータスがアップしているが、全般的に物理攻撃を得意としているということもあり、やはり体力や力が上がりがいい。またHPの伸びが非常によく、右例では99となっているが、LV5の段階で120を超えた事例もあった。早い段階でHPが高ければ高いほど戦闘では有利。HPの上がりに注目して育てたい。

■LV5までのステータスアップの一例

	LV1		LV5
HP	35	→	99
MP	0	→	0
力	10	→	12
素早さ	8	→	10
知性	1	→	3
体力	15	→	17
幸運	8	→	9

ステータスアップテーブル

※レベルアップ時に、▲印のステータスが必ずアップする。[illegible]

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
2	▲	—	▲	—	—	—	—
3	—	—	—	▲	—	▲	—
4	▲	—	▲	—	—	—	▲
5	—	—	—	▲	—	▲	—
6	▲	—	▲	—	▲	—	▲
7	—	—	—	▲	—	—	—
8	▲	—	▲	—	—	—	—
9	—	—	—	▲	—	▲	—
10	▲	—	▲	—	—	—	▲
11	—	—	—	▲	—	▲	—
12	▲	—	▲	—	▲	—	▲
13	—	—	—	▲	—	—	—
14	▲	—	▲	—	—	—	—
15	—	—	—	▲	—	▲	—
16	▲	—	▲	—	—	—	▲
17	—	—	—	▲	—	▲	—
18	▲	—	▲	—	▲	—	▲
19	—	—	—	▲	—	—	—
20	▲	—	▲	—	—	—	—
21	—	—	—	▲	—	▲	—
22	—	—	▲	—	—	—	▲
23	—	—	—	▲	—	▲	—
24	▲	—	▲	—	▲	—	▲
25	—	—	—	▲	—	—	—
26	▲	—	▲	—	—	—	—
27	—	—	—	▲	—	▲	—
28	—	—	▲	—	—	—	▲
29	—	▲	—	▲	—	▲	—
30	▲	—	▲	—	▲	—	▲
31	—	—	—	▲	—	—	—
32	▲	—	▲	—	—	—	—
33	—	▲	—	▲	—	▲	—
34	—	—	▲	—	—	—	▲
35	—	—	—	▲	—	▲	—
36	▲	—	▲	—	▲	—	▲
37	—	▲	—	▲	—	—	—
38	▲	—	▲	—	—	—	—
39	—	—	—	▲	—	▲	—
40	—	—	▲	—	—	—	▲
41	—	▲	—	—	—	▲	—
42	▲	—	▲	—	▲	—	▲
43	—	—	—	▲	—	—	—
44	▲	—	▲	—	—	—	—
45	—	▲	—	▲	—	▲	—
46	—	—	▲	—	—	—	▲
47	—	—	—	—	—	▲	—
48	—	—	▲	—	▲	—	▲
49	—	▲	—	▲	—	—	—

ナイト

白魔法が使える聖なる戦士

↑武器や防具によっては、ナイトでなければ使いこなせないものもある。

戦士が装備することのできない、強力な武器や防具を装備することができ、さらなる強さも手に入れている。魔法も使いこなせるため、戦士以上に攻撃面はもちろん、防御面でも活躍してくれる。

充実した装備で攻撃の要となる

強力な武器や防具が装備できるため、戦闘で非常に頼りになる。強力な武器などはほとんどが宝箱から手に入るので、戦士の場合よりは資金面での苦労は少ないはず。ただし、これらの武器や防具は数に限りがあるため、ナイトが複数いる際は全員に最強の武器や防具が装備できず、能力をもてあましてしまうキャラクターが出る可能性がある。使える魔法は、LV3までの白魔法。使えるのがケアルアまでなので、大幅なHPの回復をすることはできないが、いざというときに頼りになる。深く長いダンジョンに潜入する際などは、もしもにそなえて、ケアルやケアルアなどを覚えさせておきたい。

ナイトへのクラスチェンジは早いほどよい!

わずかながらナイトのほうが戦士よりもステータスの上がりがよいように見られる。ステータスアップの法則は同じだが、ナイトのほうが上がりやすいのだろうか。MPも上げられるので、クラスチェンジは早い段階でしたほうがいいようだ。ちなみにHPはどちらもLV60の段階で999に達している。

■LV70戦士のステータス一例

HP	999
MP	0
力	52
素早さ	44
知性	22
体力	41
幸運	37

■LV70ナイトのステータス一例

HP	999
MP	210
力	55
素早さ	46
知性	22
体力	44
幸運	39

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
50	▲	—	▲	—	—	—	—
51	—	—	—	▲	—	▲	—
52	—	—	▲	—	—	—	▲
53	—	▲	—	—	—	▲	—
54	—	—	▲	—	▲	—	▲
55	—	—	—	▲	—	—	—
56	▲	—	▲	—	—	—	—
57	—	▲	—	▲	—	▲	—
58	—	—	▲	—	—	—	▲
59	—	—	—	—	—	▲	—
60	—	—	▲	—	▲	—	▲
61	—	▲	—	▲	—	—	—
62	▲	—	▲	—	—	—	—
63	—	—	—	—	—	▲	—
64	—	—	▲	—	—	—	▲
65	—	▲	—	▲	—	—	—
66	—	—	▲	—	▲	—	—
67	—	—	—	—	—	▲	—
68	▲	—	▲	—	—	—	▲
69	—	▲	—	▲	—	—	—
70	—	—	▲	—	—	—	—
71	—	—	—	—	—	▲	—
72	—	—	▲	—	▲	—	▲
73	—	▲	—	▲	—	—	—
74	▲	—	▲	—	—	—	—
75	—	—	-			▲	—
76	—	—	▲	—	—	—	▲
77	—	▲	—	▲	—	—	—
78	—	—	▲	—	▲	—	—
79	—	—	—	—	—	▲	—
80	▲	—	▲	—	—	—	—
81	—	▲	—	▲	—	—	—
82	—	—	▲	—	—	—	—
83	—	—	—	—	—	—	—
84	—	—	▲	—	▲	—	—
85	—	▲	—	▲	—	—	—
86	▲	—	▲	—	—	—	—
87	—	—	—	—	—	—	—
88	—	—	▲	—	—	—	—
89	—	▲	—	▲	—	—	—
90	—	—	▲	—	—	—	—
91	—	—	—	—	—	—	—
92	▲	—	▲	—	—	—	—
93	—	▲	—	▲	—	—	—
94	—	—	▲	—	—	—	—
95	—	—	—	—	—	—	—
96	—	—	▲	—	—	—	—
97	—	▲	—	▲	—	—	—
98	▲	—	▲	—	—	—	—
99	—	—	—	—	—	—	—
合計	27	18	49	35	14	25	24

シーフ

素早さと幸運は天下一品

モンスターの宝を盗むといったことはできないが、持ち前の素早さを武器に活躍してくれる。攻撃力などでは戦士に劣るが、忍者にクラスチェンジできるので、仲間にするとのちのち戦闘がラクに。

素早さをいかして戦わせていこう

それほど強力な武器や防具が装備できないため、戦士に見劣りする部分はあるが、素早さが高いためHIT数が多く、比較的ダメージを与えられる。また回避率が高く、モンスターの物理攻撃をよくかわす。戦士同様に前列で戦わせていきたい。ただし、魔法は一切使えない。

↑ボスなどからは逃げられないが、ピンチのときはシーフに逃げてもらおう。

ステータスの上がり方

初期値は5とかなり低いが、力の伸びが意外といいことが右の一例からわかる。体力も5と低く、数値の上がりはごく普通だが、HPの上がりはまずまずいいので、体力の低さはそれほど気にしなくてもいいようだ。また、素早さと幸運以外のステータスの初期値が低いが、地道に育てていけば、それも気にならない値まで育つ。

■LV5までのステータスアップの一例

	LV1		LV5
HP	30	→	85
MP	0	→	0
力	5	→	9
素早さ	15	→	17
知性	1	→	2
体力	5	→	7
幸運	15	→	18

ステータスアップテーブル

[illegible]

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
2	▲	—	▲	—	—	—	▲
3	—	—	—	▲	—	—	—
4	▲	—	▲	—	▲	—	▲
5	—	—	—	—	—	▲	—
6	▲	—	▲	—	—	—	▲
7	—	—	—	▲	—	—	—
8	▲	—	▲	—	▲	—	▲
9	—	—	—	—	—	—	—
10	—	—	▲	—	—	—	▲
11	—	—	—	▲	—	▲	—
12	▲	—	▲	—	▲	—	▲
13	—	—	—	—	—	—	—
14	—	—	▲	—	—	—	▲
15	—	—	—	▲	—	—	—
16	▲	—	▲	—	—	—	▲
17	—	—	—	—	—	▲	—
18	—	—	▲	—	▲	—	▲
19	—	—	—	▲	—	—	—
20	▲	—	—	—	—	—	▲
21	—	—	—	—	—	—	—
22	—	—	▲	—	—	—	▲
23	—	—	—	▲	—	▲	—
24	▲	—	▲	—	▲	—	▲
25	—	—	—	—	—	—	—
26	—	—	—	—	—	—	▲
27	—	—	—	▲	—	—	—
28	▲	—	▲	—	—	—	▲
29	—	▲	—	—	—	▲	—
30	—	—	▲	—	▲	—	▲
31	—	—	—	▲	—	—	—
32	—	—	—	—	—	—	▲
33	—	▲	—	▲		—	—
34	▲	—	▲	—	—	—	▲
35	—	▲	—	—	—	▲	—
36	—	—	▲	—	▲	—	▲
37	—	—	—	▲	—	—	—
38	—	—	—	—	—	—	▲
39	—	▲	—	▲	—	—	—
40	▲	—	▲	—	—	—	▲
41	—	▲	—	—	—	▲	—
42	—	—	▲	—	▲	—	▲
43	—	—	—	▲	—		—
44	—	—	—	—	—	—	▲
45	—	▲	—	▲	—	—	—
46	▲	—	▲	—	—	—	▲
47	—	▲	—	—	—	▲	—
48	—	—	▲	—	▲	—	▲
49	—	—	—	▲	—	—	—

忍者

魔法も使える戦闘マシン

↑素早さに攻撃力が加わり、モンスターに与えるダメージも格段にアップ。

飛躍的に装備できる武器や防具が増え、攻撃面、防御面ともにかなりの活躍が期待できる。また黒魔法もLV4まで使えるようになり、攻撃の幅も広がってくる。戦闘マシンとして前列で戦わせよう。

攻撃力の低さは強力な武器でおぎなおう

強力な武器を装備できるようになり、シーフの弱点であった攻撃力の低さが補え、ナイトやスーパーモンク同様、攻撃面でも活躍してくれる。だが、強力な防具が装備できるようになるとはいえ、HPがやや低めなので、ナイトがいる場合は最前線はゆずろう。魔法は、LV4までの黒魔法をすべて覚えることができる。知性が低く、MPもそれほど高くならないので、攻撃魔法はあまりオススメできない。念のために覚えておく程度でいいだろう。ただし、ヘイストやストライをみずから唱えられるのはうれしいところ。ほかの主戦力のキャラクターにも使えるので、このふたつの魔法は必ず覚えておくこと。

検証 MP以外のステータスの上昇はシーフのほうが優れている?

忍者よりもシーフのほうが素早さや幸運は上がりやすいようだ。ただし、それほど大きな違いではないので、気にすることはない。HPとMPに関しては、MPが増えるためか、HPは忍者のほうが少ない。だが、LV80前後の段階でHPは999に達してしまうので、これも気にしなくてもいいだろう。

■LV70シーフのステータス一例

HP	878
MP	0
力	37
素早さ	47
知性	18
体力	21
幸運	54

■LV70忍者のステータス一例

HP	842
MP	190
力	37
素早さ	44
知性	18
体力	20
幸運	51

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
50	—	—	—	—	—	—	▲
51	—	▲	—	▲	—	—	—
52	▲	—	▲	—	—	—	▲
53	—	▲	—	—	—	▲	—
54	—	—	▲	—	▲	—	▲
55	—	—	—	▲	—	—	—
56	—	—	—	—	—	—	▲
57	—	▲	—	▲	—	—	—
58	▲	—	—	—	—	—	▲
59	—	▲	—	—	—	▲	—
60	—	—	▲	—	▲	—	▲
61	—	—	—	▲	—	—	—
62	—	—	—	—	—	—	▲
63	—	▲	—	▲	—	—	—
64	▲	—	▲	—	—	—	▲
65	—	▲	—	▲	—	▲	—
66	—	—	▲	—	▲	—	▲
67	—	—	—	▲	—	—	—
68	—	—	—	—	—	—	▲
69	—	▲	—	▲	—	—	—
70	—	—	▲	—	—	—	▲
71	—	▲	—	▲	—	▲	—
72	▲	—	▲	—	▲	—	▲
73	—	—	—	▲	—	—	—
74	—	—	—	—	—	—	▲
75	—	▲	—	▲	—	—	—
76	—	—	▲	—	—	—	▲
77	—	▲	—	▲	—	▲	—
78	—	—	▲	—	▲	—	▲
79	—	—	—	▲	—	—	—
80	▲	—	—	—	—	—	▲
81	—	▲	—	▲	—	—	—
82	—	—	▲	—	—	—	▲
83	—	▲	—	—	—	▲	—
84	—	—	—	—	▲	—	▲
85	—	—	—	▲	—	—	—
86	—	—	▲	—	—	—	▲
87	—	▲	—	—	—	—	—
88	—	—	—	—	—	—	▲
89	—	▲	—	▲	—	▲	—
90	▲	—	▲	—	▲	—	▲
91	—	—	—	—	—	—	—
92	—	—	—	—	—	—	▲
93	—	▲	—	▲	—	—	—
94	—	—	▲	—	—	—	▲
95	—	▲	—	—	—	▲	—
96	—	—	—	—	▲	—	▲
97	—	—	—	▲	—	—	—
98	—	—	▲	—	—	—	▲
99	—	▲	—	—	—	—	—
合計	18	24	32	33	17	16	49

モンク

己の肉体を武器に戦う武道家

重装備でモンスターに立ち向かう戦士に対し、鍛えられた体だけでモンスターを倒す。魔法は一切使えないが、ほかのジョブとは異なり、レベルに応じて攻撃力と防御力が上がっていく。

コストパフォーマンスが非常に高い

ほかのジョブは力の半分が攻撃力になり、防御力が防具でしか上げられないのに対し、モンクはLVを2倍した値が攻撃力、さらにLV数が防御力になるという独自のシステムを持つ。序盤は武器や防具が不可欠だが、育つにつれて武器がいらなくなる、財布にやさしいジョブだ。

↑素手で攻撃した場合は、攻撃回数が2倍になるという特徴もある。

ステータスの上がり方

体力の上がりが非常にいい。力に関しては、攻撃力がLV数で計算されるため、とくに低くても問題ないだろう。素早さの初期値の低さがやや気になるが、比較的上がりがいいうえに、素手なら攻撃回数が2倍になるので、気にする必要はない。なお、魔法は使えないが、知性が高いほど魔法攻撃によるダメージが軽減される。

■LV10までのステータスアップの一例

	LV1		LV10
HP	33	→	86
MP	0	→	0
力	12	→	13
素早さ	5	→	7
知性	1	→	4
体力	10	→	13
幸運	5	→	7

ステータスアップテーブル

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
2	▲	—	—	—	—	—	▲
3	—	—	—	▲	—	▲	—
4	—	—	▲	—	▲	—	▲
5	—	—	—	—	—	▲	—
6	▲	—	—	—	—	—	—
7	—	—	—	▲	—	▲	—
8	—	—	▲	—	▲	—	▲
9	—	—	—	—	—	▲	—
10	—	—	—	—	—	—	▲
11	—	—	—	▲	—	▲	—
12	▲	—	▲	—	▲	—	—
13	—	—	—	—	—	▲	—
14	—	—	—	—	—	—	▲
15	—	—	—	▲	—	▲	—
16	—	—	▲	—	▲	—	▲
17	—	—	—	—	—	▲	—
18	▲	—	—	—	—	—	—
19	—	—	—	▲	—	▲	—
20	—	—	▲	—	▲	—	▲
21	—	—	—	—	—	▲	—
22	—	—	—	—	—	—	▲
23	—	—	—	▲	—	▲	—
24	▲	—	▲	—	▲	—	—
25	—	—	—	—	—	▲	—
26	—	—		—	—	—	▲
27	—	—	—	▲	—	▲	—
28	—	—	▲	—	▲	—	▲
29	—	—	—	—	—	▲	—
30	▲	—	—	—	—	—	—
31	—	—	—	▲	—	▲	—
32	▲	—	▲	—	▲	—	▲
33	—	—	—	—	—	▲	—
34	—	—	—	—	—	—	▲
35	—	—	—	▲	—	▲	—
36	▲	—	▲	—	▲	—	—
37	—	—	—	—	—	▲	—
38	—	—	—	—	—	—	▲
39	—	—	—	▲	—	▲	—
40	—	—	▲	—	▲	—	▲
41	—	—	—	—	—	▲	—
42	▲	—	—	—	—	—	—
43	—	—	—	▲	—	▲	—
44	—	—	▲	—	▲	—	▲
45	—	—	—	—	—	▲	—
46	—	—	—	—	—	—	▲
47	—	—	—	▲	—	▲	—
48	▲	—	▲	—	▲	—	—
49	—	—	—	—	—	▲	—

スーパーモンク　肉体に磨きをかけさらなる強さをほこる

モンクのパワーアップ版。己の肉体を武器に戦う点などに変わりはなく、攻撃力や防御力に関するモンク独自の計算方法も継承されており、LVが上がれば上がるほど、その力をどんどん増していく。

↑モンクの持つ強さは受け継がれており、素手でのダメージは脅威。

モンクとの違いはほとんどない

モンクとの違いは、装備できる武器や防具がほんのわずか増えるだけ。魔法が使えるようになることもなく、ステータスアップの法則も同じなので、まったくといっていいほど、モンクとスーパーモンクには違いがない。モンクだけのパーティであれば、クラスチェンジの必要はないかもしれない。ちなみにLVが上がるにつれて防御力も上がるため、とくに装備できる防具が少なくても問題はない。ただし、物語の中盤以降は毒や石化などの追加効果や特殊攻撃を持ったモンスターが多い。装備品によるダメージの軽減などができないため、苦戦を強いられやすい。全属性に抵抗のあるリボンは必須だ。

ステータスの上がり方に違いはほとんどない

力と素早さに少し違いはあるが、それ以外のステータスにはそれほど大きな開きはない。LV60の段階では、スーパーモンクのほうがHPが約40高いという結果になっているが、LV70の状態ではどちらも999となる。MPが増えることもないので、クラスチェンジを急ぐ必要はないだろう。

■LV70モンクのステータス一例

HP	999
MP	0
力	35
素早さ	30
知性	29
体力	53
幸運	34

■LV70 Sモンクのステータス一例

HP	999
MP	0
力	37
素早さ	27
知性	30
体力	54
幸運	34

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
50	—	—	—	—	—	—	▲
51	—	—	—	▲	—	▲	—
52	—	—	▲	—	▲	—	▲
53	—	—	—	—	—	▲	—
54	▲	—	—	—	—	—	—
55	—	—	—	▲	—	▲	—
56	—	—	▲	—	▲	—	▲
57	—	—	—	—	—	▲	—
58	—	—	—	—	—	—	▲
59	—	—	—	▲	—	▲	—
60	▲	—	▲	—	▲	—	—
61	—	—	—	—	—	▲	—
62	▲	—	—	—	—	—	▲
63	—	—	—	▲	—	▲	—
64	—	—	▲	—	▲	—	▲
65	—	—	—	—	—	▲	—
66	▲	—	—	—	—	—	—
67	—	—	—	▲	—	▲	—
68	—	—	▲	—	▲	—	▲
69	—	—	—	—	—	▲	—
70	—	—	—	—	—	—	▲
71	—	—	—	▲	—	▲	—
72	▲	—	▲	—	▲	—	—
73	—	—	—	—	—	▲	—
74	—	—	—	—	—	—	▲
75	—	—	—	▲	—	▲	—

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
76	—	—	▲	—	▲	—	▲
77	—	—	—	—	—	▲	—
78	▲	—	—	—	—	—	—
79	—	—	—	▲	—	▲	—
80	—	—	▲	—	▲	—	▲
81	—	—	—	—	—	▲	—
82	—	—	—	—	—	—	▲
83	—	—	—	▲	—	▲	—
84	▲	—	▲	—	▲	—	—
85	—	—	—	—	—	▲	—
86	—	—	—	—	—	—	—
87	—	—	—	▲	—	▲	—
88	—	—	▲	—	▲	—	▲
89	—	—	—	—	—	▲	—
90	▲	—	—	—	—	—	—
91	—	—	—	▲	—	▲	—
92	▲	—	▲	—	▲	—	—
93	—	—	—	—	—	▲	—
94	—	—	—	—	—	—	▲
95	—	—	—	▲	—	▲	—
96	▲	—	▲	—	▲	—	—
97	—	—	—	—	—	▲	—
98	—	—	—	—	—	—	—
99	—	—	—	▲	—	▲	—
合計	20	—	24	25	24	49	30

赤魔術士 剣でも魔法でも戦える魔法剣士

すべてではないが、白魔法と黒魔法のどちらも習得できる。さらに、魔術士であるにも関わらず、武器での攻撃もこなし、強力な防具を装備させれば、前列でも活躍できるオールマイティなジョブだ。

メインは物理攻撃で魔法はサポート程度に

比較的多くの武器や防具を装備でき、魔術士だが前列でも戦わせられるほどの能力を持つ。物理攻撃を中心に戦うといいだろう。魔法はLV5程度までの白魔法と黒魔法を覚えられるが、覚えられる数はほかの魔術士と同じなので、どれを覚えさせるか悩むことになる。

↑魔法での回復と攻撃をすべてまかせていると、すぐにMP切れになる。

ステータスの上がり方

全般的にまんべんなくステータスはアップする。力や体力などの初期値は低いものの、効率よく上がるようなので、地道に育てれば力強い仲間になりそうだ。HPの高さも魅力だ。ただし、ほかの魔術士に比べるとMPの低さが目立つので、魔法は多用できそうもない。メインではなく、サポートとして使う程度がいいだろう。

■LV5までのステータスアップの一例

	LV1		LV5
HP	30	→	84
MP	10	→	32
力	5	→	7
素早さ	10	→	11
知性	10	→	12
体力	5	→	6
幸運	5	→	6

ステータスアップテーブル

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
2	—	—	▲	—		—	—
3	—	▲	—	▲	—	—	—
4	—	—	▲	—	—	▲	▲
5	—	—	—	—	▲	—	—
6	▲	—	▲	—	—	▲	—
7	—	▲	—	—	▲	—	—
8	—	—	▲	—	—	—	▲
9	—	▲	—	▲	—	—	—
10	—	—	—	—	—	—	—
11	—	—	—	—	▲	▲	—
12	▲	▲	▲	▲	—	—	▲
13	—	—	—	—	—	▲	—
14	—	▲	▲	—	—	—	—
15	—	—	—	—	▲	▲	—
16	▲	▲	▲	—	—	—	▲
17	—	—	—	—	—	▲	—
18	—	▲	—	▲	—	—	—
19	—	—	—	—	▲	—	—
20	▲	▲	▲	—	—	—	▲
21	—	—	—	▲	—	▲	—
22	—	—	▲	—	—	—	—
23	—	▲	—	—	▲	▲	—
24	▲	—	—	—	—	—	▲
25	—	—	—	—	—	—	—
26	—	▲	—	—	—	▲	▲
27	—	—	—	▲	▲	—	—
28	—	▲	▲	—	—	—	—
29	—	—	—	—	—	—	—
30	—	▲	—	—	▲	—	▲
31	▲	—	—	—	—	—	—
32	—	▲	▲	—	—	▲	▲
33	—	—	—	▲	▲	—	—
34	—	—	—	—	—	—	—
35	—	▲	—	—	—	▲	▲
36	—	—	▲	▲	—	—	—
37	▲	—	—	—	▲	—	—
38	—	—	▲	—	—	▲	▲
39	—	—	—	—	▲	—	—
40	—	▲	—	—	—	—	—
41	—	—	—	—	—	▲	▲
42	▲	—	▲	▲	—	—	—
43	—	—	—	—	▲	—	—
44	—	▲	—	—	—	—	▲
45	—	—	—	▲	—	—	—
46	—	—	—	—	—	—	—
47	▲	—	—	—	▲	▲	—
48	—	—	▲	▲	—	—	▲
49		▲	—	—	—		—

赤魔道士 使える魔法と装備品が充実

↑物理攻撃に、魔法にと、さらにオールマイティ度がアップする。

使える魔法と、装備できる武器や防具が増え、全体的に赤魔術士よりもパワーアップしている。戦闘時はもちろん、戦闘後に戦闘不能の仲間を復活させるなど、あらゆる局面でサポートしてくれる。

パーティの足りない部分を補おう

装備できる武器と防具が増えたので、戦力としてさらに期待できる。またLV6以降の魔法も覚えられるようになり、ダテレポやレイズが使える、より心強い存在になる。ただし、上級職になると他のジョブも能力が上がる。オールマイティーではあるが、物理攻撃はナイトやモンクに、魔法は白魔道士や黒魔道士にはやはり及ばない。役割の与え方によっては、どっちつかずのキャラクターになりかねないので注意が必要だ。攻撃に不安のあるパーティなら物理攻撃と攻撃魔法を、守りが弱いパーティなら補助魔法でサポートさせるなど、パーティ編成に応じたキャラクターに育てていこう。

赤魔道士のほうがステータスが上がりやすい

検証の結果では、赤魔術士と赤魔道士とのステータスの伸びに、全体的に差が生じている。ただし、ステータスが上がる確率はどちらもいっしょのはずなので、これは運によるところが大きいようだ。覚えられる魔法が増えるので、やはりクラスチェンジは早くしたほうがいいだろう。

■LV70赤魔術士のステータス一例

HP	712
MP	679
力	32
素早さ	34
知性	32
体力	29
幸運	29

■LV70赤魔道士のステータス一例

HP	759
MP	716
力	38
素早さ	37
知性	37
体力	34
幸運	31

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
50	–	–	–	–	–	▲	▲
51	–	–	▲	–	–	–	–
52	▲	▲	–	–	–	–	–
53	–	–	–	▲	▲	–	–
54	–	–	▲	–	–	▲	–
55	–	–	–	–	–	–	–
56	–	▲	–	–	–	–	▲
57	–	–	–	–	–	–	–
58	–	–	▲	▲	▲	▲	–
59	▲	–	–	–	–	–	–
60	–	▲	–	–	–	–	–
61	–	–	–	–	–	–	▲
62	–	–	–	–	▲	–	–
63	–	–	–	–	–	▲	–
64	▲	▲	▲	▲	–	–	–
65	–	–	–	–	–	–	–
66	–	–	–	–	▲	–	–
67	–	–	▲	–	–	–	▲
68	–	–	–	–	–	–	–
69	–	–	–	–	▲	–	–
70	–	–	–	–	–	–	–
71	–	▲	▲	–	–	–	–
72	–	–	–	–	–	▲	–
73	▲	–	–	▲	–	–	▲
74	–	–	–	–	–	–	–
75	–	–		–	▲	–	–
76	–	–	–	–	–	–	–
77	–	▲	▲	–	–	–	–
78	–	–	–	–	–	–	▲
79	–	–	–	–	▲	–	–
80	–	–	–	–	–	–	–
81	–	–	–	▲	–	–	–
82	–	–	–	–	–	–	–
83	–	▲	▲	–	▲	–	▲
84	–	–	–	–	–	–	–
85	–	–	–	–	–	–	–
86	–	–	–	–	–	–	▲
87	–	▲	–	–	▲	–	–
88	–	–	▲	–	–	–	–
89	–	–	–	–	–	–	–
90	–	▲	–	–	–	–	▲
91	–	–	–	–	–	–	–
92	–	–	–	–	▲	–	–
93	–	–	–	▲	–	–	–
94	–	–	–	–	–	▲	–
95	–	–	▲	–	–	–	▲
96	–	▲	–	–	–	–	–
97	–	–	–	–	▲	–	–
98	–	–	–	–	–	–	▲
99	–	–	–	–	–	▲	–
合計	13	27	25	17	24	21	25

白魔術士 回復と補助魔法で仲間をサポート

攻撃魔法は、アンデッドにのみ効果があるディアしか使えないが、仲間の回復役としては右に出るジョブはない。冒険は長く、危険はつきものである。パーティの中にひとりいると安心だ。

戦闘はまかせず完全にサポート役として

LV7までのほとんどの白魔法を覚えることができる。ただ、回復魔法や防御魔法に関しては、非常に頼りになる存在だが、肉弾戦は苦手。物理攻撃によるダメージには期待できず、防御力も非常に貧弱なので、パーティの後列に配置して、回復役に専念させてるようにしよう。

↑ディア系の魔法を覚えていれば、アンデッド系モンスターだけには強い。

ステータスの上がり方

知性の上がりが非常にいい。また、なぜか体力もよく上がっている。それ以外はまんべんなくといったところだ。注意しておきたいのは、素早さの低さ。素早さが高いほど、基本的には戦闘での行動する順番が早くなる。つまり、行動の順が遅いということになるので、HPを回復する際などは先手先手を心がける必要がある。

■LV5までのステータスアップの一例

	LV1		LV5
HP	33	→	65
MP	10	→	40
力	5	→	6
素早さ	5	→	6
知性	15	→	18
体力	8	→	11
幸運	5	→	6

ステータスアップテーブル

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
2	▲	▲	—	—	▲	—	—
3	—	—	—	—	—	▲	—
4	—	—	▲	—	—	—	▲
5	—	—	—	▲	—	—	—
6	▲	▲	—	—	—	—	—
7	—	—	▲	—	—	▲	—
8	▲	—	—	—	▲	—	▲
9	—	—	—	—	—	—	—
10	—	▲	—	—	—	—	—
11	—	—	—	▲	▲	▲	—
12	▲	—	—	—	—	—	▲
13	—	▲	▲	—	▲	—	—
14	▲	—	—	—	—	—	—
15	—	▲	—	—	—	▲	—
16	—	—	—	—	—	—	▲
17	▲	▲	—	▲	—	—	—
18	—	—	—	—	▲	—	—
19	—	▲	▲	—	—	▲	—
20	▲	—	—	—	—	—	▲
21	—	▲	—	—	—	—	—
22	▲	—	—	—	▲	—	—
23	—	▲	—	▲	—	—	▲
24	▲	—	—	—	▲	▲	—
25	—	▲	▲	—	—	—	—
26	▲	—	—	—	—	—	▲
27	—	▲	—	—	—	▲	—
28	▲	—	—	—	▲	—	—
29	—	▲	—	▲	—	—	—
30	—	—	—	—	—	—	—
31	—	▲	▲	—	—	—	—
32	▲	—	—	—	▲	—	▲
33	—	▲	—	—	—	▲	—
34	—	—	—	—	▲	—	—
35	—	▲	—	▲	—	—	—
36	—	—	—	—	—	▲	—
37	▲	▲	▲	—	—	—	—
38	—	—	—	—	▲	—	▲
39	—	▲	—	—	—	—	—
40	—	—	—	—	▲	—	—
41	—	▲	—	▲	—	—	—
42	▲	—	—	—	▲	▲	—
43	—	▲	▲	—	▲	—	—
44	—	—	—	—	—	—	▲
45	—	▲	—	—	▲	—	—
46	—	—	—	—	—	—	—
47	▲	▲	—	▲	▲	—	—
48	—	—	—	—	—	▲	—
49	—	▲	▲	—	▲	—	—

白魔道士 すべての白魔法が使えるようになる

↑ダンジョンから脱出できるダテレポも使え、戦闘以外でも活躍する。

白魔法のエキスパート。白魔術士が使えなかった魔法を習得できるようになり、すべての白魔法を使うことができる。HPの回復や防御力アップなど、パーティのサポートを完ペキにこなす。

攻撃もできるサポート役にパワーアップ

戦闘不能になった仲間を完全復活できるアレイズが使えるうえ、属性に関係なくダメージを与えられるホーリーといった攻撃魔法も使えるように。物理攻撃は白魔術士同様、あまり期待はできないが、攻撃魔法でモンスターと戦えるようになり、戦闘時の行動の選択肢が増えている。ただし、LVの高い魔法は非常に価格が高い。戦士以上にお金を使うことになるので、どの魔法を覚えさせるかよく考えること。また装備できる防具が増えてはいるが、やはり防御面では不安が残る。パーティの命を握るキャラクターなので、モンスターの攻撃を受けにくい後列に置くなど、ダメージを受けない工夫をしよう。

検証 かなりバラつきのある結果になったが……

ステータスの上がりにそれぞれバラつきがある。とくに幸運はなぜか白魔術士の上がりがいい。LV60の段階では1しか違いがなかったので、運がよかったのだろうか。また、HPとMPもそれぞれ上がり方が異なる。これはLV60の段階から差が出ている。白魔道士のほうがHPは上がりやすいのか？

■LV70白魔術士のステータス一例

HP	890
MP	949
力	27
素早さ	23
知性	45
体力	30
幸運	24

■LV70白魔道士のステータス一例

HP	906
MP	936
力	28
素早さ	25
知性	45
体力	29
幸運	20

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
50	—	—	—	—	—	—	▲
51	—	▲	—	—	—	—	—
52	—	—	—	—	▲	—	—
53	—	▲	—	▲	—	▲	—
54	—	—	—	—	—	—	—
55	—	▲	▲	—	—	—	▲
56	—	—	—	—	▲	—	—
57	—	▲	—	▲	—	—	—
58	—	—	—	—	—	—	—
59	—	▲	▲	—	—	▲	—
60	—	—	—	—	—	—	▲
61	—	▲	—	▲	▲	—	—
62	—	—	—	—	—	—	—
63	—	—	▲	—	—	▲	—
64	—	▲	—	—	—	—	—
65	—	—	—	▲	▲	—	▲
66	—	▲	—	—	—	—	—
67	—	—	▲	—	▲	—	—
68	—	▲	—	▲	—	▲	—
69	—	—	—	—	▲	—	—
70	—	▲	▲	—	—	—	—
71	—	—	—	—	▲	—	▲
72	—	▲	—	▲	—	—	—
73	—	—	—	—	▲	▲	—
74	—	▲	▲	—	—	—	—
75	—	—	—	—	—	—	▲
76	—	▲	—	—	▲	—	—
77	—	—	—	▲	—	▲	—
78	—	▲	▲	—	—	—	—
79	—	—	—	—	▲	—	—
80	—	▲	—	—	—	—	▲
81	—	—	—	—	—	—	—
82	—	▲	▲	▲	▲	—	—
83	—	—	—	—	—	—	—
84	—	▲	—	—	—	—	—
85	—	—	—	—	▲	—	▲
86	—	▲	▲	—	—	—	—
87	—	—	—	—	—	▲	—
88	—	▲	—	—	▲	—	—
89	—	—	—	▲	—	—	—
90	—	▲	—	—	—	—	—
91	—	—	—	—	▲	—	▲
92	—	▲	—	—	—	—	—
93	—	—	—	—	—	—	—
94	—	▲	—	—	▲	▲	—
95	—	—	—	—	—	—	—
96	—	▲	—	—	—	—	▲
97	—	—	—	—	—	—	—
98	—	—	—	—	▲	—	—
99	—	—	—	—	—	—	—
合計	15	45	18	17	33	19	20

黒魔術士 攻撃を主体とする黒魔法の使い手

白魔術士とは対称的に、回復魔法よりも攻撃魔法を得意するジョブ。複数のモンスターをまとめて倒したり、物理攻撃ではダメージを与えにくい防御力の高いモンスターも黒魔法で一掃する。

後列から魔法でモンスターを討つ

LV7までの黒魔法をほぼ覚えることができ、魔法を使った攻撃では非常に活躍する。だが、HPや力が全ジョブの中でももっとも低く、物理攻撃での攻撃にはまったく期待できない。装備できる防具もかなり限られており、打たれ弱い。白魔術士同様、攻撃されにくい、後列に置こう。

↑モンスター全体を攻撃できる魔法を習得してから一気に活躍しはじめる。

ステータスの上がり方

体力が低いうえに、HPが上がる機会も少ないので、HPがかなり低い。一方でMPの上がりはよく、全ジョブの中でダントツの伸びを見せる。さらに知性も高く、攻撃魔法の効果がかなり期待できる。ただし素早さは低いので、行動の順番が遅くなりやすい。全体魔法を唱えるまえに、ほかの仲間がモンスターをすべて倒してしまうこともある。

■LV5までのステータスアップの一例

	LV1		LV5
HP	25	→	49
MP	10	→	55
力	3	→	3
素早さ	5	→	5
知性	20	→	22
体力	2	→	4
幸運	10	→	12

ステータスアップテーブル

※レベルアップ時に、▲印のステータスが必ずアップする。

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
2	—	▲	—	—	▲	—	—
3	—	—	—	—	—	—	—
4	▲	▲	—	—	▲	—	—
5	—	—	—	—	—	—	—
6	—	▲	—	▲	▲	—	▲
7	—	—	—	—	—	▲	—
8	▲	▲	—	—	▲	—	—
9	—	—	—	—	—	—	—
10	—	▲	▲	—	▲	—	▲
11	—	—	—	—	—	—	—
12	—	▲	—	▲	▲	▲	—
13	—	—	—	—	—	—	—
14	▲	▲	—	—	▲	—	—
15	—	—	—	—	—	—	—
16	—	▲	—	—	▲	▲	—
17	—	—	—	—	—	—	—
18	▲	▲	—	▲	▲	—	▲
19	—	—	▲	—	—	—	—
20	—	▲	—	—	▲	—	—
21	—	—	—	—	—	—	—
22	—	▲	—	—	▲	—	▲
23	—	—	—	—	—	—	—
24	—	▲	—	▲	▲	▲	—
25	—	—	▲	—	—	—	—
26	▲	▲	—	—	▲	—	—
27	—	—	—	—	—	—	—
28	—	▲	—	—	▲	—	—
29	—	—	—	—	—	—	—
30	—	▲	—	▲	▲	—	▲
31	—	—	▲	—	—	—	—
32	—	▲	—	—	▲	▲	—
33	—	—	—	—	—	—	—
34	—	▲	—	—	▲	—	▲
35	▲	—	—	—	—	—	—
36	—	▲	—	▲	▲	▲	—
37	—	—	▲	—	—	—	—
38	—	▲	—	—	▲	—	—
39	—	—	—	—	—	—	—
40	—	▲	—	—	▲	—	—
41	▲	—	—	—	—	—	—
42	—	▲	—	—	▲	—	▲
43	—	—	—	—	—	—	—
44	—	▲	—	—	▲	▲	—
45	—	—	—	▲	—	—	—
46	—	▲	—	—	▲	—	—
47	—	—	▲	—	—	—	—
48	▲	▲	—	—	▲	—	—
49	—	—	—	—	—	—	

黒魔道士 より強力な攻撃魔法を習得することが可能

すべての黒魔法が習得できる、黒魔法のエキスパート。高LVの強力な魔法の数々でモンスターを一掃してくれるはずだ。ナイトや忍者、スーパーモンクとともに、後列からモンスターを攻撃する。

↑属性に関係なくダメージを与えられるフレアーなど、充実した魔法が魅力。

MPをつねに補充できる体勢を作ろう

一部の武器が装備可能になっただけで、防具に関しては黒魔術士と装備できるものはまったく同じ。黒魔術士と同じように、パーティ後列から魔法で攻撃するようにしたい。また物語が中盤から終盤に近づくほど、魔法による攻撃の重要性は高まるが、強力な魔法ほどMPの消費が大きい。MPがなくなって、何もできなくなってしまうといったことがないように、エーテルなどのMPを回復するアイテムを常備するようにしよう。さらに、LVの高い魔法は価格も非常に高い。買い直したりしていたら、資金面をかなりきびしくしてしまうので、慎重に考えてからどの魔法を覚えさせるか決めていこう。

検証 ステータスの上昇の仕方はほとんど同じ

力や素早さにバラつきが、HPやMPはほとんど変わりはない。LV60の段階でも、ほとんど開きがなかった。とくにクラスチェンジすることで、飛躍的に能力が高まるということもない。装備品もそれほど変わらないので、黒魔術士だけなら、あえてクラスチェンジしないのも手かもしれない。

■LV70黒魔術士のステータス一例

HP	557
MP	999
力	24
素早さ	23
知性	57
体力	18
幸運	31

■LV70黒魔道士のステータス一例

HP	555
MP	999
力	21
素早さ	21
知性	59
体力	17
幸運	32

LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
50	—	▲	—	—	▲	—	▲
51	—	—	—	—	—	▲	—
52	—	▲	—	—	▲	—	—
53	—	—	—	—	—	—	—
54	▲	▲	▲	—	▲	—	—
55	—	—	—	▲	—	—	—
56	—	▲	—	—	▲	—	▲
57	—	—	—	—	—	—	—
58	—	▲	—	—	▲	▲	—
59	—	—	—	—	—	—	—
60	—	▲	—	—	▲	—	—
61	—	—	—	—	—	—	—
62	▲	▲	▲	—	▲	—	—
63	—	—	—	—	—	—	—
64	—	▲	—	▲	▲	—	▲
65	—	—	—	—	—	—	—
66	—	▲	—	—	▲	—	—
67	—	—	—	—	—	—	—
68	—	▲	—	—	▲	—	—
69	—	—	—	▲	—	—	—
70	—	▲	—	—	▲	▲	—
71	—	—	▲	—	—	—	—
72	—	▲	—	—	▲	—	▲
73	—	—	—	—	—	—	—
74	▲	▲	—	—	▲	—	—
75	—	—	—	▲		—	—

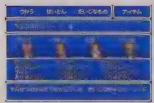
LV	HP	MP	力	素早さ	知性	体力	幸運
76	—	▲	—	—	▲	▲	▲
77	—	—	—	—	—	—	—
78	—	▲	▲	—	▲	—	—
79	—	—	—	—	—	—	—
80	—	▲	—	—	▲	—	—
81	—	—	—	—	—	—	▲
82	—	▲	—	—	▲	▲	—
83	—	—	—	—	—	—	—
84	—	▲	—	—	▲	—	—
85	—	—	—	—	—	—	—
86	—	▲	—	—	▲	—	—
87	—	—	▲	▲	—	—	—
88	—	▲	—	—	▲	—	—
89	▲	—	—	—	—	—	—
90	—	▲	—	—	▲	—	▲
91	—	—	—	—	—	—	—
92	—	▲	—	—	▲	▲	—
93	—	—	—	—	—	—	—
94	—	▲	—	—	▲	—	—
95	—	—	—	—	—	—	—
96	—	▲	—	▲	▲	—	▲
97	—	—	▲	—	—	—	—
98	—	▲	—	—	▲	—	—
99	—	—	—	—	—	▲	—
合計	12	49	12	13	49	14	15

バランスのとれたパーティを組もう

物理攻撃が使えるキャラクターがいなければ攻撃に不安が残る。だからといって、戦士ばかりでは、モンスターから受けたダメージを回復することができず、長い冒険を乗り切ることはできない。逆に回復役ばかりそろえても、モンスターを倒せなくて苦戦を強いられる。パーティ編成では、バランスが非常に重要。攻撃のできる戦士がいて、回復役の白魔術士に、攻撃のバリエーションを増やすために黒魔術士を入れる。こういった具合に、かたよりのない均整のとれたパーティづくりを心がけたい。

なお、下では初心者、中級者、上級者別にオススメのパーティ編成とその特徴を紹介している。どうやってパーティを組めばいいのかわからない人は、ぜひ参考にしてほしい。

クラスチェンジを考えてジョブを選ぶ

パーティを編成する際は、下級職の6つのジョブから選ぶことになるが、クラスチェンジをした際のこともふまえて編成したい。たとえば、戦士の場合は武器や防具の買い替えにお金がかなりかかってしまう。そのため、お金のかからないモンクだけを主戦力としたパーティを組むと、出費はおさえられるが、物語中盤から終盤で手に入る強力な武器や防具をまったく戦闘で活かすことができない。またシーフは、下級職の段階では戦士やモンクに比べると攻撃力なども劣り、使い勝手としてはやや悪い。だが、クラスチェンジして忍者となると、使える装備の充実にともない攻撃力も増し、さらに黒魔法も使え、比較的使い勝手がよくなる。目先のことだけでなく、さきにことも踏まえてパーティは編成すること。

←エクスカリバーなど、ナイトにしか装備できない武器もある。せっかくなので、使いこなせるキャラクターを仲間にしておきたい。

←シーフを入れるか、それともモンクにするかは悩みところのひとつ。クラスチェンジ後の変化に期待したければ、シーフを選ぼう。

バランスのとれたパーティほど、あらゆる状況に対応できるため、物語をラクに進めることができるだろう。ここで紹介しているものは、どれもバランスに重点をおいたパーティばかり。はじめてプレイするというのであれば、ここで紹介しているパーティ編成から選ぶといいだろう。

戦士　モンク　白魔術士　黒魔術士

オーソドックスなパーティ編成。戦士がお金を使わせるため、モンクを入れて、資金面の緩和を図っている。はじめて遊ぶのであれば、このパーティ編成がもっともオススメ。

戦士　戦士　赤魔術士　白魔術士

戦士をふたり入れることで、絶大な攻撃力をほこる編成。また黒魔術士ではなく、赤魔術士にすることで回復面を増強している。戦士がふたりのため、武器や防具に出費がかさむのが難点。

戦士　シーフ　白魔術士　黒魔術士

上記のオススメタイプのモンクのかわりに、シーフを入れたパターン。クラスチェンジ後のシーフのパワーアップが楽しめる。ちなみに本書では、このパーティ編成でプレイしている。

ゲームを一度クリアして、2回目のプレイを楽しもうとしている人にオススメなのが、ここで紹介しているパーティ編成。難しすぎるのも何だけど、少し歯応えがほしいといった人は、ぜひ参考にしてほしい。パーティ編成を変えただけで、ここまで難しくなることがわかるはずだ。

←白魔術士と黒魔術士だけのパーティは、防御面がかなりきびしい。全員魔術士なので、誰を前列にするかだけでも、かなり悩む。石橋を叩くようなプレイが必要だ。

白魔術士と黒魔術士の代わりを一手に赤魔術士が引き受けるため、戦士、シーフ、モンクと物理攻撃面は文句なしだが、魔法面に不安が残る。いかにMPを効率よく使うかが勝敗のカギ。

物理攻撃を得意とするジョブを一切排除したパーティ。魔法に関してはいうことなしだが、物理攻撃がまったく期待できない。回復は万全だが、それ以前にやられないようにするのが課題だ。

何度もクリアし、もう普通のプレイでは物足りないという人は、下で紹介しているようなパーティでプレイしてみてはどうだろう？　ちなみに中盤以降の物語は自由度が高い。倒すボスの順番を変えることができるので、このパーティで、さらにボスの倒す順番も変えてみるとおもしろいだろう。

←オールモンクのパーティは、武器や防具でお金がからない。それを回復アイテムへの資金にまわせるのが唯一の救いだが、全体攻撃を多用するモンスターには苦戦する。

全員モンクというパーティ。非常に力強いパーティではあるが、魔法を使えるキャラクターがいないので、回復がすべてアイテムでしか行なえない。つねに回復アイテムが欠かせない。

全員がサポートキャラである白魔術士というパーティ。回復面は完ぺきだが、攻撃面が非常に貧弱。ホーリーを覚えるまでは、ボス戦ではダメージが1しか与えられず、長期戦になることも……。

戦闘不能の仲間を助けずにひとりで進む

パーティの人数を4人未満にすることはできないが、戦闘不能になった仲間を復活させずに進めば、いちおう4人未満のパーティとなる。戦士ひとりだけで冒険をすることもできるが、1ターンに攻撃なら攻撃、回復なら回復とひとつの行動しか取れないため、非常にツライ戦いになるが、歯応えがあっておもしろい。興味のある人は試してみよう。ちなみに獲得できる経験値は、パーティの人数で分割されるため、ひとりで冒険をすると、4人パーティ時の4倍経験値が入る。レベルアップはかなり早いぞ。

←ひとりだけのパーティはかなりきびしいが、戦士に加えて、回復役の白魔術士がいるふたりパーティであれば、クリアできるかもしれない。

冒険の基礎知識

世界は3タイプの場所に大きく分けられる

ゲームでは大きく分けて、町やお城のタウン、洞窟や塔などのダンジョン、そしてそれらの場所を行き来するためのフィールドの3つに分けることができる。それぞれに、モンスターが出現する、買い物ができるといった特徴があり、そこでの目的も変わってくる。まずはこのタウン、ダンジョン、フィールドの3つの違いを覚えておこう。

←もっとも長くいることになるのがフィールド。ここだけは徒歩以外に船や飛空船といった乗り物に乗って移動することができる。

←一部例外はあるがモンスターが出現しないのはタウンだけ。それ以外の場所では、つねに戦闘が発生する危険性があるのだ。

■3タイプの場所

タウン

町やお城など、人々が暮らしている場所。そこで生活をしている人に情報を聞いたり、ショップで買い物をしたりすることがおもな目的となる。

ダンジョン

モンスターの棲む洞窟や塔といった場所。待ち受けるボスを倒したり、宝箱にある特定のアイテムを持ち帰ったりすることが目的になる。

フィールド

タウンやダンジョンの外にある場所で、世界全体を表わしたもの。ここを移動して、目的のタウンやダンジョンなどに向かうことになる。

補足 本編とはひと味違うエクストラダンジョン

世界の各地には、エクストラダンジョンというものが存在する。これは本編の物語とは直接つながりがなく、珍しい武器や防具を手に入れたり、強力なボスと力試しをしたりするお楽しみ要素的なものだ。通常のダンジョンでは、各フロア同士につながりがある。つまり、この階段を降りれば、下のフロアのこの階段に出ると決まっているが、エクストラダンジョンの構造は特殊で、特徴の異なるダンジョンがランダムで現われるようになっている。同じマップの同じ階段を降りても、まったく別のマップが現われるのだ。詳しくは、エキストラダンジョンのコーナーで解説している。詳しいことはチャレンジする際にわかっていればいいので、ここでは特殊な構造だということだけ覚えておこう。

←エキストラダンジョンは,いわゆるおまけ要素。通常のダンジョンのように、必ず突破しなくてはいけないといったものではない。

←エクストラダンジョンは全部で4つある。フィールド上にそれぞれの入口があり、そこから中に入って、挑戦することになる。

タウン

町やお城など、人々が生活をしているタウンでのおもな目的は情報の収集。町の人全員に話を聞く必要はないが、物語を把握するためにも、できるだけ話を聞いてまわりたい。またショップがあれば、お金と引き換えに、冒険に必要な武器や防具、回復アイテムなどを買ったりすることもできる。

←イベントがひとくぎりつくと、同じ人でも会話の内容が変わる。ダンジョンを突破した際は、もう一度、人の話に耳をかたむけてみよう。

ショップ

町の中には、さまざまなショップがある。これらのショップでは、武器や防具を買うことができたり、HPやMPを回復できたりする。ショップは全部で6種類あり、冒険を進めるうえで、どれも必要不可欠なものばかり。それぞれのショップで何が買えるのか、どんなことができるのかをきちんと確認しておこう。ちなみにどの町でも6種類すべてのショップがあるとは限らない。武器屋がない町もあれば、魔法屋しかない町もある。また当然ながら、売っている商品も店によってそれぞれ異なる。はじめて訪ずれた町では、どんな武器や防具が売っているか確認するクセをつけていこう。

←武器屋や防具屋、道具屋では、アイテムを買う以外に所持品を売ることもできる。必要のないアイテムはここで売って、お金に換えよう。

■ショップ一覧

武器屋		剣や槍、杖といったモンスターを攻撃する際に必要な武器を買うことができる。
防具屋		鎧や盾、兜などのモンスターの攻撃から身を守る防具を購入することができる。
白・黒魔法屋		白魔法や黒魔法を売っている。購入すれば、自動的に覚えたことになる。
道具屋		ポーションやテントといった回復アイテムなどを買うことができる。
宿屋		宿泊代を支払い、HPとMPを完全回復することができる。町によって宿泊代は異なる。
教会		戦闘不能の仲間をHP1の状態だが、復活してくれる。復活料は町ごとで違う。

補足 記号をよく見てかしこい買い物をしよう

武器や防具を購入する際、各キャラクターがバンザイをするアイテムは、装備ができることを表わしている。またその際、各キャラクターの横には記号が表示される。この記号は、その武器や防具を装備した際に攻撃力や防御力が上がるか下がるかを表わしている。買い物のときは、この記号をよく見て、アイテムを買うにしよう。マークの意味はそれぞれ、緑色の▲マークが攻撃力や防御力が上がる、＝マークは増減がない、赤色の▼マークは攻撃力や防御力が下がるとなっている。見たことのない新しい武器であっても攻撃力が下がる場合がある。むやみやたらに買わず、少しでも無駄遣いを減らすためにも、きちんとこれらのマークを確認して、アイテムを購入すること。

←同じ緑色の▲マークでもステータスの上がり方が違う。買うまえには、攻撃力や防御力の数値もきちんと確認するようにしよう。

←当たり前のことだが、買っただけでは意味がない。買ったアイテムは、フィールドに出るまえに必ず装備すること。

フィールド

フィールドとは、タウンやダンジョンの外の場所のこと。冒険をするときは、このフィールドを移動してつぎの目的地となる町や洞窟に向かうことになる。フィールドではモンスターが出現し、つねに戦闘になる危険性があるので、残りHPに注意したい。なおフィールド上に限り、ねぶくろやテント、コテージといったアイテムが使える。宿屋にとまらずにHPやMPが回復できる便利なアイテムなので活用したい。

徒歩と3つの乗り物

フィールドは、基本的には徒歩で移動することになるのだが、冒険の途中でカヌー、船、飛空船といった3つの乗り物が登場し、手に入れれば、これらの乗り物で移動することもできる。乗り物にはそれぞれ、乗っているあいだはモンスターと一切遭遇しない、決まった場所でしか乗り降りができないといった特徴がある。それぞれの乗り物の解説をしっかりと読んで、どんな地形を移動することができるのかなども含め、特徴をしっかり把握しておこう。

ちなみに、どの乗り物も冒険を進めるうえで必須となるものばかりだ。それぞれに明記している入手方法を実行して乗り物を手に入れ、物語を進めたり、いろいろな場所を冒険してみよう。

海の上を移動することができる乗り物。乗り降りは、どこでもできるわけではなく、船着場でしか行なえないので、船着場の位置を把握しておこう。

←船の乗り降りは船着場でしか行なえないが、カヌーを持っていれば、川を船着場の代わりに乗り降りすることができる。

入手方法　港町プラボカでかいぞくを倒す（→P74）

カヌーがあれば、川や湖を移動できる。川や湖に足を踏み入れれば自動的に乗り込み、船とは違って、どこでも乗り降りすることができる。

←海よりも少し色がうすい場所が川や湖。ここに入れば、自動的にカヌーに乗り込み、水上を移動することができる。

入手方法　クレセントレイクの町で賢者ルカーンからもらう（→P99）

飛空船は、空を自由に移動できる乗り物。地形に関係なく進むことができ、乗っている間は一切モンスターと遭遇しないので、スムーズな移動が可能だ。

←飛空船に重なって、Aボタンを押せば乗船、降りたい場所で再度Aボタンで降りられる。ただし平地にしか着陸できない

入手方法　氷の洞窟で浮遊石を入手し、リュカーン砂漠に行く（→P108）

補足　ワールドマップ(セレクトボタン＋Bボタン)を活用しよう

船や飛行船は、徒歩などに比べて移動スピードが速く、現在位置がわからなくなることもある。そんなときは、セレクトボタンを押しながらBボタンを押そう。フィールド全体を見渡せるワールドマップが表示され、現在位置はもちろん、ダンジョンの場所などを確認することができる。移動中に迷子にならないためにも、こまめにワールドマップで現在位置を確認しながら移動するようにしたい。

←ワールドマップでは、一度行ったことのある場所であれば、地名からその場所を確認することのできる便利な機能もついている。

ダンジョン

ダンジョンは、塔や洞窟といったモンスターが棲みつく危険地帯。いったん入ると、出入口まで戻るか、地上に戻るワープゾーンやダテレポといった魔法を使わないと出られない。ダンジョンの構造はそれぞれ異なり、迷路状になっていたり、ダメージを受ける溶岩が流れていたりと、その特徴はさまざまだ。当然、出現するモンスターもダンジョンごとに異なる。タウンのお城にもアイテムの入っている宝箱がある場合もあるが、ほとんどのダンジョンには同様に宝箱がある。ダンジョンはモンスターの出現する危険な場所ではあるが、貴重な武器や防具を手に入れられるチャンスの場所でもあるのだ。

←ダンジョンでの目的は、待ち受けるボスの撃破や特定のアイテムを持ち帰ること

←フロアの数もそれぞれ違う。ワンフロアのものもあれば、10Fまであるものもある

検証 場所によってモンスターの出現率が異なる

フィールドやダンジョンを移動していると、出現するモンスターたちが出現する確率をフィールドとダンジョン別に調べてみた。下の表がそれで、それぞれの場所で100歩歩いてみて、何回（100の上の数字）モンスターに遭遇したかを表わしている。フィールドの場合は、森のモンスター出現率が非常に高く、平地などの2倍という結果が出た。フィールドを移動する際は、森をできるだけよけて歩いたほうがいいようだ。一方、海のモンスター出現率は、かなり低い。場合によっては、戦闘することなく目的地に到着することもあるだろう。また、ダンジョンによっても、モンスターの出現率は異なるという結果に。最初のダンジョンであるカオス神殿での出現数が5で、物語中盤のダンジョンより多いことから、物語の終盤になるほど出現率が高くなるというわけではないようだ。なお、この出現率は本書スタッフが独自に調べたものだ。あくまで目安であって、必ずしもこのとおりにモンスターが出現するわけではない。

■フィールドで100歩歩いた場合の出現率

場所	出現率	場所	出現率
平地	3/100	森	6/100
沼	3/100	砂漠	3/100
海	1/100	川	3/100

■ダンジョンで100歩歩いた場合の出現率

場所	出現率	場所	出現率
カオス神殿	5/100	沼の洞窟	2/100
アースの洞窟	4/100	氷の洞窟	3/100
試練の城	4/100	海底神殿	4/100

エンカウントからではなく、決まった場所で出現する固定モンスター

出現率に関係なく、特定の場所に足を踏み入れると必ず出現するモンスターがいる。それが固定モンスターだ。この固定モンスターの特徴としては、その周辺に出現するモンスターよりもワンランク強いということ。そのため、貴重なアイテムの入った宝箱の前で出現することが多い。宝箱に近づく際は注意しよう。なお、固定モンスターはその場所に行けば、必ず出現するので、レベルを上げるのにはもってこい。1体しか出現しないモンスターが狙い目だ。

←固定モンスターは、出現するモンスターがあらかじめわかっているので、弱点さえわかれば倒しやすく、効率よく経験値が稼げる。

戦闘の基礎知識

戦闘まえにしておきたいこと

戦闘のことだからといって、戦闘中のことだけに集中すればいいというわけでなく、戦闘まえにしておきたいこともいくつかある。能力的に勝てるモンスターであっても、戦闘まえの準備をおこたっていれば、負けてしまうこともありうる。つねに残りHPに注意するといった基本的なこと以外に、キャラクターに応じた隊列や装備についても気を配り、戦闘にのぞむようにしたい。

←戦闘は唯一ゲームオーバーになるポイント。くだらないミスで負けてしまわないように、慎重に慎重を重ねて戦うこと。

←戦闘が終わったら、必ずHPを回復すること。また見逃しやすいのがMP。HP同様、こまめにアイテムで回復をしよう。

ダメージを考えて隊列を組もう

冒険では、パーティの並ぶ順番である隊列を変えることができる。この隊列は戦闘に深く関係しており、パーティの前列（戦闘画面では上）にいるほど、モンスターからの物理攻撃を受けやすいという特徴がある。そのため、防御力の高い戦士やモンクを前列に、白魔術士や黒魔術士といった防御力の低いキャラクターは後列に配置するようにしよう。ちなみに魔法による攻撃に隊列は関係しない。

←戦士、モンク、シーフ、赤魔術士、白魔術士、黒魔術士の順番が基本。隊列は一度決めてしまえば、こまめに変える必要はない。

←同じジョブの場合は、ステータスで防御力や回避率をチェック。数値の高いキャラクターを前列にする置くようにしよう。

検証 隊列は上昇するHP・MPにも変化している？

基本的に同じジョブであれば、HPやMPが上がるタイミングと確率は同じ。そのため、HPやMPには大きな差はつかないはずなのだが、全員を同じジョブでプレイしてみた際に、前列に置いたキャラクターほどHPが高く、後列のキャラクターほどMPが高くなるという結果が出たことがあった。前列にいるとダメージをよく受けるためにHPが高くなりやすいということなのだろうか。結論から言うと、これはただの偶然。隊列は、HPやMPのステータスの上がり方にはまったく影響しない。

←キャラクターを前列に置いても後列においても、それがキャラクターのステータスの上がり方に影響を及ぼすことはない。

武器防具の装備

基本的に武器や防具は、攻撃力や防御力といったステータスがもっとも高くなるものを選んでいけば問題はない。ただし物語の中盤以降は、毒や混乱といったステータス異常になる攻撃をしかけてくるモンスターが登場する。ダメージはそれほど受けないが、これらのステータス異常で苦戦を強いられることも多い。防御力の高さよりもステータス異常に抵抗を持った防具を優先して選ぶなどの工夫をしよう。また、炎や稲妻の攻撃に強いといった抵抗や逆に弱いといった弱点を持ったモンスターもいる。たとえば、海に出現するモンスターは稲妻属性の攻撃に弱く、稲妻属性の武器で攻撃すると、ダメージを与えやすい。同じ弱点を持ったモンスターが複数出現する場所では、属性を考えて武器を選んでいきたい。

ちなみに武器を装備する際、ついつい攻撃力の高さで選んでしまいがちだが、命中率にも注目したい。なぜなら、一撃のダメージは30で攻撃回数が2回の場合、トータルのダメージは60。それに対し、一撃のダメージは25と少ないが、攻撃回数が3回で、トータルのダメージは75といったことがあるからだ。命中率を32で割り、1足した数が攻撃回数となる。命中率が32の倍数（32、64、96、128、160、192、224）を超えると、攻撃回数が1回増えることになるので、命中率が32の倍数近くの場合は、攻撃力だけでなく、命中率にも注目して、武器を選ぶようにしたい。ちなみに命中率は最大で255。そのため、最大攻撃回数は8回。ただしモンクの場合は素手だと攻撃回数が2倍になるので、16回攻撃できる。

←どの武器や防具を装備していいかわからないのであれば、画面上のさいきょうのコマンドで装備品を選んでしまってもいい。

←リボンは、全属性に抵抗を持つ防具。防御力は1と非常に低いが、一撃で戦闘不能になる即死などからも守ってくれる。非常に便利

補足　使える武器・防具はできるだけ装備しない

武器や防具の中には、戦闘中にアイテムとして使用することができ、魔法の効果を発揮するものがいくつかある。回復アイテムなどは、普通にアイテムで使うことができるが、武器や防具の場合、これらのアイテムとして使える武器や防具を装備していると、その装備しているキャラクターしか使うことができない。できるだけ使える武器や防具は装備させないようにし、状況に応じてパーティの誰もが使える状態にしておこう。

←戦闘中にも装備を変えることができるので、誰かが装備している武器や防具を使いたい際は、そうびコマンドで装備品を変えよう。

←きょじんのこてなど、ターゲットを選ぶことができず、アイテムとして使ったキャラクターにしか効果を発揮しないものもある。

■アイテムとして使うと効果のある武器・防具一覧

アイテム名	効果	アイテム名	効果	アイテム名	効果
メイジマッシャー	サイレス	ムラサメ	プロテス	さばきのつえ	フレアー
アサシンダガー	キル	ライトアクス	アディア	ルーンのつえ	ヒーラ
ソイブラーベイン	クラウダ	ルーンアクス	ケアルダ	しろのローブ	インビア
ディフェンダー	ブリンク	トールハンマー	サンダラ	くろのローブ	ブリザラ
ブレイブハート	コンフュ	いやしのつえ	ヒール	いやしのかぶと	ヒール
デスブリンガー	デス	まじゅつのつえ	ファイラ	ガントレット	サンダラ
ライトブリンガー	ホーリー	まどうしのつえ	コンフュ	きょじんのこて	セーバー
ラグナロク	フレアー	けんじゃのつえ	レイズ		

戦闘時の注意

戦闘では、さまざまなことに注意しながら、モンスターと戦わなくてはいけない。ここからは、戦闘をする際に覚えておきたいことを解説していこう。どれも重要なことがらなので、しっかり頭に入れておくこと。とくに属性や抵抗は、モンスターと戦ううえで、絶対に覚えておきたい要素。これを知っているかどうかで、モンスターとの戦闘の難易度がかなり変わってくるので、必ず理解しておいてほしい。

検証 モンスターから逃げるときは素早いキャラクターで

パーティの誰かひとりでも助かっていれば、ゲームオーバーにはならない。そのためにも状況によっては、逃げるという選択肢も考えておきたいところだ。逃げるは、パーティの誰かひとりでも逃げられれば成功となる。幸運の高いキャラクターほど成功しやすいので、パーティ全員で逃げるのも手だが、幸運の高いキャラクターだけ逃げさせるといいだろう。残りのキャラクターは、そのキャラクターが倒されてしまわないように、アイテムで回復するなどサポートしよう。ちなみにボスは、いくら運のよいキャラクターでも絶対に逃げることはできない。要注意だ。

←シーフは幸運が高い、素早さも高く、行動順が早くなる可能性も高いので、シーフがパーティにいる場合は、彼に逃げてもらおう。

←ボス以外に、固定モンスターからも逃げることは絶対できない。あやまって出現場所に足を踏み入れたりしないように。

物理攻撃と魔法の違い

モンスターを攻撃する方法は、装備している武器で攻撃する物理攻撃と魔法のふたつ。モンスターとの戦闘では、このふたつの攻撃方法を駆使し、全滅をめざす。それぞれ特徴が異なり、防御力の高いモンスターには魔法で、抵抗を持っているモンスターには物理攻撃で、といった具合に状況に応じ、使い分ける必要がある。具体的な戦い方については、P34からの戦闘指南で解説しているので、詳しくはそちらを参照してもらうとして、まずは物理攻撃と魔法それぞれの特徴を確認しておこう。

物理攻撃は、1体のモンスターにしか攻撃できない。そのため、複数のモンスターを相手にする場合は、時間がかかってしまい、必然的に受けるダメージも増えてしまう。しかし、強い武器に変えたり、ヘイストやきょじんのくすりといった魔法やアイテムを使ったりすることで攻撃力をアップでき、大ダメージを与えやすい。ボスなど、1体のみでHPが高いモンスターとの戦闘では物理攻撃は重宝する。

←どれだけダメージを与えられるかは、モンスターの防御力で決まってくる。防御力が高いモンスターには物理攻撃は効きにくい

1体にしか攻撃できない魔法もあるが、魔法のメリットは複数のモンスターを同時に攻撃できる点。たくさんのモンスターを同時に相手にする際には、魔法は非常に便利だ。ただし、物理攻撃よりもダメージ量は少なく、抵抗に関係ない魔法もあるが、モンスターが抵抗を持っていた場合は、ほとんどダメージを与えられないことも。また使う際にMPが必要なため、MPがないと使えないという弱点もある。

←知性が上がれば、魔法のダメージ量がアップする。ただし、武器を持ち替えたときのようには、大幅には上昇しない。

属性と抵抗

一部の魔法や武器、防具には属性というものが設定されている。モンスターの中には、特定の属性が弱点というものがおり、その属性の魔法や武器で攻撃すると、通常よりも大きなダメージを与えることができる。一方逆に特定の属性に強い抵抗を持っている場合もあり、その抵抗のある属性の武器などで攻撃すると、ダメージは期待できない。弱点や抵抗を持っているモンスターと戦う際は、属性を考えて戦うようにしたい。また、モンスターによっては、属性を帯びた特殊攻撃をしてくるものもいる。その場合は、その属性の防具をしていると、受けるダメージを減らすことができる。

←弱点はモンスターごとに異なるが、炎属性のモンスターは冷気に、水辺のモンスターは稲妻に弱いといった程度の法則がある。

←魔法で攻撃する際も属性を考えること。とくにボスは抵抗を持っているものが多い。ボス戦では、使う魔法に気をつけること。

■属性を持つ魔法・武器と、その属性に有効な防具の一覧

属性	魔法	武器・防具
炎	魔法 ファイア、ファイラ、ファイガ	武器 フレイムソード、エクスカリバー 防具 しろのローブ、アイスアーマー、ドラゴンメイル、アイスシールド
冷気	魔法 ファイア、ファイラ、ファイガ	武器 アイスブランド、エクスカリバー 防具 くろのローブ、フレイムメイル、ドラゴンメイル、ほのおのたて
稲妻	魔法 サンダー、サンダラ、サンガー	武器 エクスカリバー 防具 ダイヤアーマー、ドラゴンメイル、ダイヤシールド
毒	魔法 クラウダ、ブレイク	武器 エクスカリバー 防具 げんじのよろい、イージスのたて
地震	魔法 クエイク	武器 エクスカリバー 防具 だいちのころも
精神	魔法 フィアー、スリプル、ラスロウ、ダクネス、スロウ、ホールド、コンフュ、スタン、ブライン	武器 エクスカリバー 防具 なし
時空	魔法 ストップ、デジョン	武器 エクスカリバー 防具 くろのローブ
死	魔法 デス、キル	武器 エクスカリバー 防具 しろのローブ、げんじのよろい

相性

属性とは別に、武器の中には特定の種族のモンスターを攻撃した場合、ダメージが増えるというものも存在する。同じ種族のモンスターがまとまって出現するダンジョンは、あまり多くないので、使い勝手としてはあまりいいとはいえない。ただし、戦闘中に装備品を変えることができるため、それらの武器を持っていれば、特定の種族が出現するたびに武器を持ち替えて戦うということも可能なので、持っているぶんには損はないだろう。

■相性のある武器

アイテム名	有効なモンスターの種類
ウェアバスター	ウェア系モンスター
ルーンブレード	魔法を使うモンスター
ウィルムキラー	ドラゴン系モンスター
さんごのつるぎ	水に棲むモンスター
グレートソード	巨人系モンスター
サンブレード	アンデッド系モンスター
オーガキラー	巨人系モンスター

ステータス異常

モンスターの攻撃を受けた際、たまに眠りや毒といった状態におちいることがある。これがステータス異常。ステータス異常は、全部で7種類あり、戦闘終了後に回復するものと、そうでないものがある。眠りやマヒは行動ができなくなるため、戦闘に支障をきたすことは違いないが、戦闘終了後には必ず回復するものはとくに気にすることはない。問題なのは、戦闘終了後も効果が持続するステータス異常。特定のアイテムか魔法を使わない限り、回復しないので、回復に必要なアイテムや魔法がないと、その後の戦闘にも支障が出てしまう。毒、石化、戦闘不能を治す回復アイテムは、必ず複数常備しておくこと。回復の魔法を覚えている場合でも、MP切れにそなえて、回復アイテムは持っておきたい。

■ステータス異常一覧

戦闘終了後に回復するステータス異常

ステータス異常	症状／回復方法
眠り	操作不能になる(ターンごとに一定の確率で回復) アイテム:ばんのうやく
まひ	操作不能になる(ターンごとに一定の確率で回復) アイテム:ばんのうやく
暗闇	物理攻撃が当たりにくくなる 魔法:ブラナ　アイテム:めぐすり、ばんのうやく
沈黙	魔法が使えなくなる 魔法:ボキャル　アイテム:やまびこそう、ばんのうやく

戦闘終了後に回復しないステータス異常

ステータス異常	症状／回復方法
毒	戦闘中はターンごとに、移動中は歩くごとにHPが減少する 魔法:ポイゾナ　アイテム:どくけし、ばんのうやく
石化	操作不能になる 魔法:ストナ。アイテム:きんのはり
戦闘不能	物操作不能になる 魔法:レイズ、アレイズ　アイテム:フェニックスのお　教会

補足 フィールド内では毒で戦闘不能にはならない

毒の状態でダンジョンやフィールドを歩くと、1歩進むごとに1のダメージを受けてしまう。アイテムなどがなく、回復できない場合は、早く町に戻らなければとあせってしまうが、歩くたびに受ける毒のダメージでは戦闘不能にはならない。HPが1まで減ると、それ以降は減らないのだ。だが、戦闘の際に毎ターン受ける毒のダメージの場合は、戦闘不能となる。フィールドで戦闘不能にならないからといって、安心しないように。

←町の中へ入ってしまえば、モンスターも出現しないので、毒の状態でも安心。道具屋でどくけしを買い、治していこう。

モンスターの特殊攻撃

モンスターの中には、魔法とは違う特殊な攻撃をしかけてくるものもいる。特殊な攻撃は特定のモンスターしか使ってこないがいずれも強力で、パーティ全体にダメージを与える攻撃などは、連続で使われると一気にピンチにおちいる。右ページに特殊攻撃の属性と効果、そしてそれを使用するモンスターを記載したのでチェックしておこう。なお、ふぶきやほのおなど、同じ名前の特殊攻撃でも、使うモンスターによってダメージ量や成功率が変わる。表の効果の欄でダメージ量などにも注目しておこう。

←同じ名前の特殊攻撃でも、使うモンスターによって、受けるダメージが違うなど、効果が異なるので、注意してほしい。

←物語中盤以降のボスのほとんどが特殊攻撃を持っている。その攻撃の属性をまえもって確認し、防具を変えるなどして戦おう。

■モンスターの特殊攻撃一覧

攻撃名	属性	効果	使用するモンスター
ふぶき	冷気	仲間全員に冷気で小ダメージを与える	ウィンターウルフ
ふぶき	冷気	仲間全員に冷気で大ダメージを与える	ホワイトドラゴン、ティアマット、アーリマン、しんりゅう
ほのお	炎	仲間全員に炎で小ダメージを与える	ヘルハウンド
ほのお	炎	仲間全員に炎で中ダメージを与える	ファイアリザード
ほのお	炎	仲間全員に炎で中ダメージを与える	ファイアヒドラ、キメラ、ゴーキメラ
ほのお	炎	仲間全員に炎で大ダメージを与える	レッドドラゴン、ティアマット、アーリマン
ほのお	炎	仲間全員に炎で特大ダメージを与える	カオス
いなずま	稲妻	仲間全員に稲妻でダメージを与える	ブルードラゴン、ティアマット、ケルベロス、アーリマン、しんりゅう
つなみ	なし	仲間全員に無属性のダメージを与える	カオス、カイナッツォ
たつまき	なし	仲間全員に無属性のダメージを与える	カオス、バルバリシア
かくこうげき	なし	仲間全員に無属性のダメージを与える	デスマシーン
じしん	地震	仲間全員を一定の確率で即死させる	カオス、サンドウォーム、エキドナ、アーリマン、オメガ
どくガス	毒	仲間全員に毒属性のダメージを与える	グリーンドラゴン、ティアマット、スカルミリョーネ
せきかガス	石化	仲間全員を一定の確率で石化状態にする	ゴーキメラ
そくしガス	死	仲間全員を一定の確率で即死させる	アイアンゴーレム
にらみ	なし	仲間ひとりに無属性のダメージを与える	イビルアイ
にらみ	石化	仲間ひとりを一定の確率で石化状態にする	バジリスク、メデューサ、アースメドゥーサ、イビルアイ
にらみ	死	仲間ひとりを一定の確率で即死させる	イビルアイ、ピロリスク
にらみ	時空	仲間ひとりを一定の確率で即死させる	デスアイ
にらみ	精神	仲間ひとりを一定の確率でマヒ状態にする	ビッグアイ、ディープアイ、イビルアイ、バンパイア、バンパイアロード
どくばり	毒	仲間全員を一定の確率で毒状態にする	マンティコア
はないき	精神	仲間ひとりを一定の確率で暗闇状態にする	ナイトメア
すみ	精神	仲間全員を一定の確率で暗闇状態にする	クラーケン、オルトロス
フラッシュ	精神	仲間全員を一定の確率で暗闇状態にする	ディープアイ
マインドブラスト	なし	仲間全員を一定の確率でマヒ状態にする	マインドフレア
かえんりゅう	炎	仲間ひとりに炎でダメージを与える	ルビカンテ
ゆびさき	石化	仲間ひとりを一定の確率で石化状態にする	バルバリシア
エクスカリバー	なし	仲間ひとりに1のダメージを与える	ギルガメッシュ
かまいたち	なし	仲間全員に無属性のダメージを与える	ギルガメッシュ
はどうほう	なし	仲間全員に無属性のダメージを与える	オメガ
タイダルウェイブ	なし	仲間全員に無属性のダメージを与える	しんりゅう
ワームホール	時空	仲間ひとりを一定の確率で即死させる	アトモス
コメット	なし	仲間ひとりに無属性のダメージを与える	アトモス
はないき	なし	仲間ひとりを一定の確率で即死させる	テュポーン
さんせいう	なし	仲間全員に無属性のダメージを与える	まれっしゃ

戦闘指南

やみくもに戦っていてはダメ。状況に応じて戦い方を変えていくことが勝利のカギだ

ザコモンスターとの戦い方

ザコモンスターは出現する組み合わせや数は決まっているが、そのバリエーションは非常に豊富。ステータスが高ければ、物理攻撃でひたすら攻撃し続ければ勝てるが、モンスターと力が同じレベルの場合は、そうもいかない。同時に複数のモンスターが出現した場合や、魔法や特殊攻撃を使いこなすモンスターがいる際など、状況に応じて攻撃を使いこなす必要がある。ここでは、まずザコモンスターについて、さまざまなシチュエーション別に戦い方のポイントを伝授していこう。

最大でモンスターは9体まで出現するのだが、5体以上出現した場合は、物理攻撃で攻撃していては時間がかかり、無駄なダメージを受けることになる。全体攻撃が可能な魔法で一掃を図ろう。とはいえ、パーティによっては、魔法が使えない場合もある。そんなときに見逃せないのが、アイテムとして使える武器。これらの中には、攻撃魔法の効果を持つものもあるので、活用していきたい。なお、こういった武器もない場合は、物理攻撃のみで戦うこととなる。この場合は、ダメージを受ける回数を減らすように、HPの低いモンスターから順に倒していこう。

←後列のモンスターにも物理攻撃は当たるので、前から順に倒すのではなく、HPが低いモンスターから優先的に倒し、数を減らしていこう。

■攻撃魔法の効果を持つ武器・防具

武器・防具	魔法効果
ライトブリンガー	ホーリー
ラグナロク	フレアー
ライトアクス	アティア
トールハンマー	サンダラ
まじゅつのつえ	ファイラ
さばきのつえ	フレアー
くろのローブ	ブリザラ
ガントレット	サンダラ

攻撃魔法だけでなく、補助魔法でも回避率を上げれて物理攻撃が当たらいようにするなど、魔法を使ってくるモンスターは非常にやっかい。優先的に倒すようにしたい。魔法を使うモンスターは、魔法に対する防御力が高いことが多い。魔法はサポート程度にし、物理攻撃を軸に攻撃していこう。

特殊攻撃のほのおやふぶきといった全体攻撃を使うモンスターは、魔法を使うモンスター以上に難敵。複数出現すると苦戦は必至なので、魔法を中心に攻撃し、一気に倒してしまいたい。HPが高くなかなか倒せない場合は、攻撃回数を上げるヘイストなどの魔法で、ダメージを増やすといった工夫も必要だ。

←全体攻撃の属性がわかっていれば、バサンダやバファイといった特定の属性攻撃のダメージを半分にする魔法を使おう。

[illegible]

ザコモンスターの中には、ボス並に防御力や魔法に対する防御力が高く、物理攻撃や魔法が効きにくいモンスターもいる。戦い方は、いたってシンプル。物理攻撃の効きにくいモンスターは魔法で、魔法の効きにくいモンスターは物理攻撃で攻撃するだけ。とにかくどのモンスターが物理攻撃が効きにくいかなどを把握しておくことがいちばん重要なことになるので、下の表でどんなモンスターがそれに当たるのか、しっかり確認してほしい。

ちなみに出現率の極めて少ないレアモンスターというものも存在する。これらのモンスターは出現率が低く、遭遇する可能性は少ないのだが、そのぶんずば抜けて能力が高い。モンスターによっては、ボスを上回る力を持つものもおり、物理攻撃も魔法も効きづらいといったことも。パーティの能力によっては全滅の可能性もある。逃げるのも手だ。

←沼の洞窟など、比較的序盤に出現するグリーンスライム。物理攻撃でのダメージには期待できないので、魔法で攻撃したい。

←終盤になると魔法防御力が200を超えるザコモンスターも出現するが、いずれも単体で出現することが多い。物理攻撃で攻撃しよう。

■防御力が200以上のザコモンスター

グリーンスライム	ブラックプリン

■魔法防御力が200以上のザコモンスター

アロザウルス	グリーンドラゴン
チラノザウルス	ブルードラゴン
レッドドラゴン	パープルウォーム

HP・MP上昇のランダム性

戦闘でもっとも重要なステータスは、なんといってもHPとMP。P10からP21で掲載したステータスアップテーブルで「ー」と表記されている場合は、体力や知性を4で割り、それに+1しただけHPが上昇するのだが、「▲」と表記したタイミングでは上記の計算後の値に20〜25の数値を足した幅の値がランダムで上がる。ここでは、そのランダム性を検証。LV55から56になる際のHPとMPの上昇した数値を30回調べてみた。下の表がその結果なのだが、とくに規則性はないようだ。だが、ナイトのMPで一部だけ数値の上昇が高い部分がある。ステータスアップテーブルで「ー」と表記したタイミングでも8分の1の確率で1と表記した場面と同じように上がるのだが、これはそれに当たる数値のようだ。つまり、「▲」と表記したタイミングでは、表を見る限りでは上下の差は5程度しかない。だが、「ー」と表記した場合に「▲」と同様の上がり方をすると、体力や知性にもよるが、大幅なHPやMPアップを図ることができる。HPやMPを大きく上げたいのなら、「ー」のタイミングを見計らい、レベルアップ直前でセーブをし、思いどおり上がるまでやり直していくといいのだ。

←わざと戦闘不能にし、レベルアップのタイミングをズラせば、セーブとロードを使った、大幅のステータスアップはやりやすくなる。

■HP・MPの上昇の違い（ナイトの場合）

HP	MP	HP	MP	HP	MP
33	5	32	5	35	5
34	5	35	5	35	5
30	5	33	5	31	5
35	5	33	5	34	5
35	15	34	5	34	5
30	17	30	5	30	5
30	17	31	5	32	5
34	5	30	5	33	5
34	5	31	5	35	5
33	5	32	5	31	5

■HP・MPの上昇の違い（赤魔道士の場合）

HP	MP	HP	MP	HP	MP
31	17	30	19	32	17
31	19	27	17	28	17
28	18	27	17	30	17
31	18	30	17	28	18
32	17	27	19	29	17
27	18	27	17	27	19
32	18	30	17	30	17
30	17	28	18	30	17
30	19	27	19	30	17
32	18	31	17	29	17

ボスモンスター

かいぞくといった一部のボスをのぞき、ボスは1体で出現する。そのため、ザコに比べると戦いやすいといえる。まず抵抗を持っていないボスの場合。抵抗がないので、魔法での攻撃が効きやすい。魔法と物理攻撃で攻撃していけばいいだろう。抵抗がない時点でそれほど強いボスとはいえないので、これだけで十分倒せるはずだ。

問題なのは、抵抗を持ったボスの場合。抵抗があると魔法が効きづらいため、物理攻撃をメインに戦うことになる。中盤までのボスは、戦士やシーフ、モンクといった主戦力のキャラクターが攻撃しているだけで勝てるが、中盤以降はボスの防御力が高い。そのため、通常の物理攻撃では、ダメージがほとんど与えられない。さらにHPも高く、非常に時間がかかる。そこで攻撃回数を倍にするヘイストを使おう。攻撃力を上げるストライもいいが、ヘイストのほうがダメージ量が一気に2倍になる。ストライは補助的なものとして、主戦力のキャラクターにヘイストをかけて攻撃させていこう。あとはそれと同時に物理攻撃をおもに使うボスならプロテス、炎属性の攻撃をしてくるのならバファイなど、各ボスの攻撃に応じた防御策をとれば完了だ。

←ボスが弱点を持っている場合は、その属性を帯びた武器か魔法で攻撃して、少しでも与えられるダメージを増やすようにしていこう。

←ヘイストがないと中盤以降のボス戦では、話にならない。魔法が使えない場合は、エルメスのくつといったアイテムで代用すること。

検証 モンスターがアイテムを落とす確率

ボスに限らず、ザコでもたまにアイテムを落とすことがあるが、アイテムの落とす確率はどれくらいなのだろうか。具体的にモンスターと戦い、何回でアイテムを落とすか試してみた。どくけしを落とすウォーグウルフの場合。5回戦っただけでどくけしをすんなり手に入れることができた。一方、ティアマットというボスの場合は、20回戦っても手に入れることはできなかった。ティアマットが落とすのは、ルーンの杖という貴重なアイテム。一定の確率でアイテムを落とすのではなく、アイテムの貴重度に応じて、落とす確率は決まっているようだ。

←どのモンスターがどのアイテムを落とすかは決まっている。アイテムを手に入れたいのなら、下の表に掲載したモンスターを狙おう。

←エクストラダンジョンのボスは倒すと必ずアイテムを落とす。何度も倒せるので、貴重なアイテムを大量に入手することも可能。

■アイテムを落とすモンスター

モンスター名	落とす武器・防具	モンスター名	落とす武器・防具
ウィンターウルフ	アイスシールド	ティアマット	ルーンのつえ
ホワイトシャーク	ウィルムキラー	ガーランド	ロングソード
かいぞく	かわのたて	ファラオ	あしゅら
クラーケン	きくいちもんじ	セクレト	ウォーハンマー
ミノタウロゾンビ	グレートアクス	デュエルナイト	エンハンスソード
デスマシーン	げんじのよろい	スクイドラーケン	けんじゃのつえ
パイレーツ	サーベル	デスエレメンタル	そよかぜのマント
レイス	しゃくじょう	ミスリルゴーレム	ダーククレイモア
ゴーキメラ	ちからのつえ	アンダグランダ	だいちのころも
ゾンビ	つえ	しにがみ	デスブリンガー
ブラックナイト	デスブリンガー	ヤマタノオロチ	ブレイブハート
ミノタウロス	ナイフ	プロトタイプ	ルーンアクス
アストス	ミスリルソード		

魔法

全部で64種類ある魔法。[illegible]

白魔法と黒魔法

MPを消費するが、モンスターにダメージを与えることができたり、仲間のHPやステータス異常を回復したりと、さまざまな効果を持つ魔法。白魔法と黒魔法の2種類あり、それぞれ魔法の効果の傾向が異なる。また覚えられる魔法は、ジョブごとに違う。なお、魔法には強さを表わすLVがあり、高いLVほど、白魔道士や黒魔道士といった限られたジョブにしか覚えられない。

白魔法は、HPやステータス異常も回復したり、防御力といったステータスをアップしたりと、サポート的な効果を持つ魔法が多いのが特徴。攻撃はアンデッド系にのみダメージを与えられるディアとホーリーだけで、それ以外はすべて回復と補助魔法だ。

←白魔法の中でもっとも使用頻度が高いのが、ケアルやヒーラといった回復魔法。冒険に必要不可欠といってもいい魔法だ。

覚えられるジョブ	下級職	上級職
	・白魔術士 ・赤魔術士	・ナイト ・白魔道士 ・赤魔道士

炎や氷を作り出して攻撃するなど、黒魔法は攻撃を目的とした魔法が多い。また、攻撃魔法以外に、攻撃力や攻撃回数を上昇させたり、逆にモンスターの回避率を下げるといった攻撃面で役立つ補助系の魔法も充実している。

←攻撃魔法はもちろん覚えておきたいが、それ以上に重要なのが、ヘイスト。忍者などにもできれば覚えさせておきたいところだ。

覚えられるジョブ	下級職	上級職
	・黒魔術士 ・赤魔術士	・忍者 ・黒魔道士 ・赤魔道士

コラム 具体的には、どの魔法を覚えさせるといいのか？

魔法は各LV4つあるが、覚えられるのは3つまで。そのため、すべての魔法を覚えることができず、覚える魔法を選ばなくてはいけない。下に魔法をメインに使う3つのジョブに関して、覚えたいオススメの魔法をまとめてみた。どの魔法を覚えさせればいいのかわからないといった人は、ぜひ参考にしてほしい。

■白魔道士のオススメ

LV	魔法名
1	ケアル、ディア、プロテス
2	サイレス、バサンダ、インビジ
3	ケアルア、バファイ、ヒール
4	ポイゾナ、バコルド
5	ケアルダ、レイズ、ヒーラ
6	ダテレポ、プロテア、インビア
7	ケアルガ、ガディア、ラヒーラ
8	アレイズ、ホーリー、バオル

■黒魔道士のオススメ

LV	魔法名
1	ファイア、サンダー
2	ブリザド、ストライ、スロウ
3	ファイラ、サンダラ、シェイラ
4	ヘイスト、コンフュ、ブリザラ
5	ファイガ、クラウダ、テレポ
6	サンガー、デス、クエイク
7	ブリザガ、ブレイク
8	フレアー、ストップ、デジョン

■赤魔道士のオススメ

LV	魔法名
1	ケアル、ファイア、サンダー
2	インビジ、ブリザド、ストライ
3	ケアルア、サンダラ
4	ポイゾナ、ヘイスト、ブリザラ
5	ケアルダ、レイズ
6	ダテレポ、プロテア、インビア
7	ブリザガ
8	なし

白魔法一覧

白魔法で必ず覚えておきたいのは、ケアルやヒーラといったHPを回復魔法。ステータス異常を治す魔法はすべて覚えるのも手だが、アイテムで代用できるものは無理に覚えなくてもいい。戦闘不能から復活するレイズ、アレイズは必ず覚えること。

レベル 1

価格 50ギル　買える町 コーネリアの町

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
ケアル	なし	3	ナイト、赤魔術士、赤魔道士、白魔術士、白魔道士	味方ひとりのHPを少し回復する
ディア	なし	5	白魔術士、白魔道士	アンデッド系のモンスター全体にダメージを与える
プロテス	なし	3	ナイト、赤魔術士、赤魔道士、白魔術士、白魔道士	味方ひとりの防御力を上げる
ブリンク	なし	3	ナイト、赤魔道士、白魔術士、白魔道士	魔法を唱えたキャラクターの回避率を上げる

レベル 2

価格 250ギル　買える町 港町プラボカ

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
ブラナ	なし	3	ナイト、赤魔術士、赤魔道士、白魔術士、白魔道士	味方ひとりの暗闇状態を治す
サイレス	なし	5	白魔術士、白魔道士	モンスター全体の魔法を封じる
バサンダ	なし	8	ナイト、赤魔術士、赤魔道士、白魔術士、白魔道士	稲妻属性の攻撃のダメージを半分に減らす
インビジ	なし	5	ナイト、赤魔道士、白魔術士、白魔道士	味方ひとりの回避率を上げる

レベル 3

価格 1000ギル　買える町 エルフの町

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
ケアルア	なし	10	ナイト、赤魔術士、赤魔道士、白魔術士、白魔道士	味方ひとりのHPを回復させる
アディア	なし	12	白魔術士、白魔道士	アンデッド系のモンスター全体にダメージを与える
バファイ	なし	8	ナイト、赤魔術士、赤魔道士、白魔術士、白魔道士	炎属性の攻撃のダメージを半分に減らす
ヒール	なし	10	白魔術士、白魔道士	味方全体のHPを回復する

レベル 4

価格 2500ギル　買える町 エルフの町

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
ポイゾナ	なし	3	赤魔術士、赤魔道士、白魔術士、白魔道士	味方ひとりの毒状態を治す
フィアー	精神	10	白魔術士、白魔道士	モンスター全体に恐怖心を与えて追い払う
バコルド	なし	8	赤魔術士、赤魔道士、白魔術士、白魔道士	冷気属性の攻撃のダメージを半分に減らす
ボキャル	なし	3	赤魔道士、白魔術士、白魔道士	味方ひとりの沈黙状態を治す

データの見方

ケアル	属性 なし（その魔法の属性）	価格 50ギル（そのLVの魔法の販売価格）	買える町 コーネリアの町（そのLVの魔法を売っている町）
	消費MP 3（魔法を唱える際に必要なMPの量）	習得可能ジョブ ナイト 赤魔術士 赤魔道士 白魔術士 白魔道士（覚えることのできるジョブ）	効果 味方ひとりのHPを少し回復する（その魔法を唱えたときの効果）

レベル 5

価格 4000ギル　買える町 メルモンドの町

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
ケアルダ	なし	20	赤魔術士 赤魔道士 白魔術士 白魔道士	味方ひとりのHPを回復する
レイズ	なし	20	赤魔道士 白魔術士 白魔道士	味方ひとりの戦闘不能状態を治す
ダディア	なし	25	白魔術士 白魔道士	アンデッド系のモンスター全体にダメージを与える
ヒーラ	なし	25	白魔術士 白魔道士	味方全体のHPを回復する

レベル 6

価格 13000ギル　買える町 クレセントレイクの町

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
ストナ	なし	10	白魔術士 白魔道士	味方ひとりの石化状態を治す
ダテレポ	なし	10	白魔術士 白魔道士	ダンジョンから一気に外へ脱出する
プロテア	なし	20	赤魔道士 白魔術士 白魔道士	味方全体の防御力を上げる
インビア	なし	25	赤魔道士 白魔術士 白魔道士	味方全体の回避率を上げる

レベル 7

価格 30000ギル　買える町 オンラクの町、ガイアの町

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
ケアルガ	なし	35	白魔道士	味方ひとりのHPを完全回復する
ガディア	なし	35	白魔道士	アンデッド系のモンスター全体にダメージを与える
バマジク	なし	28	赤魔道士 白魔術士 白魔道士	モンスターの即死攻撃を防ぎやすくする
ラヒーラ	なし	38	白魔術士 白魔道士	味方全体のHPを回復する

レベル 8

価格 40000ギル　買える町 ガイアの町

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
アレイズ	なし	40	白魔道士	味方ひとりの戦闘不能状態を治し、さらにHPを完全に回復する
ホーリー	なし	50	白魔道士	モンスター全体に神聖な光でダメージを与える
バオル	なし	40	白魔道士	すべての属性の魔法によるダメージを半分にする
デスペル	なし	35	白魔道士	モンスターの持つ魔法防御を無効にする

黒魔法一覧

LV1とLV2の攻撃魔法はすべて買わなくてもいいが、LV3以降の攻撃魔法は覚えられるタイミングで、必ず覚えていこう。デスやキルの即死属性の魔法は、ばくち性が高いが、おもしろい。買ってみるのも手だ。あとヘイストはボス戦で必須。必ず覚えること。

レベル 1

価格 50ギル　買える町 コーネリアの町

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
ファイア	炎	5	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター1体に炎でダメージを与える
スリプル	精神	3	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター全体を眠り状態にする
シェイプ	なし	3	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター1体の回避率を下げる
サンダー	稲妻	5	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター1体に稲妻でダメージを与える

レベル 2

価格 250ギル　買える町 港町プラボカ

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
ブリザド	冷気	8	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター1体に冷気でダメージを与える
ダクネス	精神	5	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター全体を暗闇状態にする
ストライ	なし	10	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	味方ひとりの攻撃力を上げる
スロウ	精神	5	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター全体の攻撃回数を減らす

レベル 3

価格 1000ギル　買える町 エルフの町

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
ファイラ	炎	15	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター全体に炎でダメージを与える
ホールド	精神	10	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター1体をマヒ状態にする
サンダラ	稲妻	15	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター全体に稲妻でダメージを与える
シェイラ	なし	10	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター全体の回避率を下げる

レベル 4

価格 2500ギル　買える町 エルフの町

魔法	属性	消費MP	習得可能ジョブ	効果
スリプラ	なし	15	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター1体をねむり状態にする
ヘイスト	なし	15	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	味方ひとりの攻撃回数を2倍にする
コンフュ	精神	15	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター全体をこんらん状態にする
ブリザラ	冷気	18	忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士	モンスター全体に冷気でダメージを与える

データの見方

- その魔法の属性
- そのLVの魔法の販売価格
- そのLVの魔法を売っている町
- 魔法を唱える際に必要なMPの量
- その魔法を唱えたときの効果
- 覚えることのできるジョブ

価格 50ギル　買える町 コーネリアの町

ファイア	属性 炎	習得可能ジョブ 忍者、赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士
	消費MP 5	効果 モンスター1体に炎でダメージを与える

レベル 5

価格 4000ギル　買える町 メルモンドの町

魔法	属性 / 消費MP	習得可能ジョブ / 効果
ファイガ	属性 炎	習得可能ジョブ 赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士
	消費MP 30	効果 モンスター全体に炎でダメージを与える
クラウダ	属性 毒	習得可能ジョブ 赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士
	消費MP 28	効果 モンスター全体を毒と混乱の霧で即死させる
テレポ	属性 なし	習得可能ジョブ 赤魔道士、黒魔道士
	消費MP 5	効果 ダンジョンで1つ前の階に戻る
ラスロウ	属性 精神	習得可能ジョブ 赤魔術士、赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士
	消費MP 18	効果 モンスター1体の攻撃回数を減らす

レベル 6

価格 13000ギル　買える町 クレセントレイクの町

魔法	属性 / 消費MP	習得可能ジョブ / 効果
サンガー	属性 稲妻	習得可能ジョブ 赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士
	消費MP 35	効果 モンスター全体に稲妻でダメージを与える
デス	属性 死	習得可能ジョブ 黒魔術士、黒魔道士
	消費MP 30	効果 モンスター1体を即死させる
クエイク	属性 地震	習得可能ジョブ 黒魔術士、黒魔道士
	消費MP 32	効果 モンスター全体を地割れに飲み込ませて即死させる
スタン	属性 精神	習得可能ジョブ 黒魔術士、黒魔道士
	消費MP 20	効果 モンスター1体をまひ状態にする

レベル 7

価格 30000ギル　買える町 オンラクの町、ガイアの町

魔法	属性 / 消費MP	習得可能ジョブ / 効果
ブリザガ	属性 冷気	習得可能ジョブ 赤魔道士、黒魔術士、黒魔道士
	消費MP 40	効果 モンスター全体に冷気でダメージを与える
ブレイク	属性 毒	習得可能ジョブ 黒魔道士
	消費MP 30	効果 モンスター1体を石化状態にして即死させる
セーバー	属性 なし	習得可能ジョブ 黒魔道士
	消費MP 25	効果 魔法を唱えたキャラクターの攻撃力と命中率を上げる
ブライン	属性 精神	習得可能ジョブ 黒魔術士、黒魔道士
	消費MP 25	効果 モンスター1体を暗闇状態にする

レベル 8

価格 40000ギル　買える町 ガイアの町、ルフェイン人の町

魔法	属性 / 消費MP	習得可能ジョブ / 効果
フレアー	属性 なし	習得可能ジョブ 黒魔道士
	消費MP 50	効果 モンスター全体に光と高熱でダメージを与える
ストップ	属性 時空	習得可能ジョブ 黒魔道士
	消費MP 30	効果 モンスター全体をマヒ状態にする
デジョン	属性 時空	習得可能ジョブ 黒魔道士
	消費MP 38	効果 モンスター全体を次元の挟間へと送り込む
キル	属性 死	習得可能ジョブ 黒魔道士
	消費MP 40	効果 モンスター1体を即死させる

アイテムデータ

武器

物理攻撃の要である武器は、全部で64種類。ナイフはこのジョブしか装備できないといったことはなく、武器それぞれ装備できるジョブは異なる。なかにはマサムネといった攻撃力が50を超えるような武器でも、黒魔術士が装備できたりするので、データでいまのパーティに合った武器はないかチェックしてみてほしい。ちなみに各武器は攻撃力の低い順に掲載している。入手が困難なエクストラダンジョンでしか出現しない武器が表の上段にきている場合もあるので注意してほしい。

データの見方

攻撃力：武器を装備した際に上昇する攻撃力。
クリティカル率：通常よりもダメージの大きいクリティカルが出る確率。
命中率：武器を装備した際に上昇する命中率。
回避率：武器を装備した際に上昇する回避率。
追加ステータス：装備した際に上昇するステータス。
属性：その武器が帯びている属性。
魔法：アイテムとして使った際の効果。
おもな入手場所：その武器が手に入る場所。
習得可能：装備できるジョブ。ジョブの色が濃く表示されているジョブのみ装備できる。

ナイフ(全8種)

攻撃力はあまり高くないが、魔道士系のキャラクターでも装備できる。

名前	攻撃力	クリティカル率	命中率	回避率	追加ステータス	属性	魔法	主な入手場所	装備可能
ナイフ	5	2	10	0	―	―	―	コーネリアの町	戦士、シーフ、赤術、黒術、ナイト、忍者、赤道、黒道
ダガー	7	10	10	0	―	―	―	エルフの町	戦士、シーフ、赤術、黒術、ナイト、忍者、赤道、黒道
ミスリルナイフ	10	16	15	0	―	―	―	クレセントレイクの町	戦士、シーフ、赤術、黒術、ナイト、忍者、赤道、黒道
メイジマッシャー	20	25	30	0	知+5	―	サイレス	風のささやく洞穴B11F~B19F	戦士、シーフ、赤術、黒術、ナイト、忍者、赤道、黒道
ネコのツメ	22	35	35	0	―	―	―	ガイアの町	ナイト、忍者、赤道、黒道
グラディウス	23	26	30	10	―	―	―	風のささやく洞穴B1F~B9F	戦士、シーフ、赤術、黒術、ナイト、忍者、赤道、黒道
オリハルコン	28	31	35	0	―	―	―	いやしの水の洞窟B11F	戦士、シーフ、赤術、ナイト、忍者、赤道、黒道
アサシンダガー	30	35	40	10	早+3、知+2	―	キル	風のささやく洞穴B17F	戦士、シーフ、赤術、ナイト、忍者、赤道、黒道

剣（全33種）

武器の中でもっとも種類が多い。最強の武器・アルテマウェポンもこの種類。

名前	攻撃力	クリティカル率	命中率	回避率	追加ステータス	属性	魔法	主な入手場所	装備可能
レイピア	9	4	5	0	—	—	—	コーネリアの町	戦士 シーフ 赤術 ナイト 忍者 赤道
シミター	10	8	10	0	—	—	—	港町プラボカ	戦士 シーフ 赤術 ナイト 忍者 赤道
サーベル	13	12	5	0	—	—	—	エルフの町	戦士 シーフ 赤術 ナイト 忍者 赤道
ブロードソード	15	6	10	0	—	—	—	港町プラボカ	戦士 赤術 ナイト 忍者 赤道
フォールチョン	15	15	10	0	—	—	—	メルモンドの町	戦士 シーフ 赤術 ナイト 忍者 赤道
ウェアバスター	18	26	15	0	—	—	—	カオス神殿	戦士 赤術 ナイト 忍者 赤道
ルーンブレード	18	27	15	0	—	—	—	カオス神殿	戦士 シーフ 赤術 ナイト 忍者 赤道
ウィルムキラー	19	22	15	0	—	—	—	ドワーフの洞窟	戦士 シーフ 赤術 ナイト 忍者 赤道
さんごのつるぎ	19	25	15	0	—	—	—	アースの洞窟B2F	戦士 シーフ 赤術 ナイト 忍者 赤道
ロングソード	20	13	10	0	—	—	—	メルモンドの町	戦士 赤術 ナイト 忍者 赤道
グレートソード	21	23	20	0	—	—	—	グルグの火山B2F	戦士 赤術 ナイト 忍者 赤道
レイズサーベル	22	37	20	0	—	—	クラウダ	浮遊城1F	ナイト 忍者 赤道
こてつ	22	21	20	0	—	—	—	風のささやく洞穴B21F～B29F	戦士 シーフ 赤術 ナイト 忍者 赤道
ミスリルソード	23	17	15	0	—	—	—	クレセントレイクの町	戦士 赤術 ナイト 赤道
シャープソード	24	34	25	0	—	—	—	ミラージュの塔1F	ナイト 忍者 赤道

名前	攻撃力	クリティカル率	命中率	回避率	追加ステータス	属性	魔法	主な入手場所	装備可能
マサムネ	56	40	50	0	–	–	–	カオス神殿B４F	戦士、シーフ、モンク、赤術、白術、黒術、ナイト、忍者、Sモンク、赤道、白道、黒道
アルテマウェポン	100	50	100	0	–	–	–	風のささやく洞穴B40F	ナイト、忍者、Sモンク、赤道、白道、黒道

斧（全8種）

命中率よりも攻撃力に重点が置かれた武器。装備できるジョブは少なめだ。

名前	攻撃力	クリティカル率	命中率	回避率	追加ステータス	属性	魔法	主な入手場所	装備可能
バトルアクス	16	7	5	0	–	–	–	港町プラボカ	戦士、ナイト、忍者
グレートアクス	22	14	5	0	–	–	–	巨人の洞窟	戦士、ナイト、忍者
バイキングアクス	25	16	10	-10	–	–	–	風のささやく洞穴B36F	戦士、ナイト、忍者
ミスリルアクス	25	19	10	0	–	–	–	クレセントレイクの町	戦士、ナイト、忍者
ライトアクス	28	29	15	0	–	–	アディア	海底神殿２F、４F	戦士、ナイト、忍者
オーガキラー	30	20	0	0	–	–	–	風のささやく洞穴B4F	戦士、ナイト、忍者
ルーンアクス	40	0	20	0	知＋3	–	ケアルダ	風のささやく洞穴B34F	戦士、ナイト、忍者
ギガントアクス	42	26	0	0	力＋4、知－4	–	–	いやしの水の洞窟B17F	戦士、ナイト、忍者

ハンマー（全4種）

斧同様、命中率よりも攻撃力が高い。白魔道士が装備できるのは魅力。

名前	攻撃力	クリティカル率	命中率	回避率	追加ステータス	属性	魔法	主な入手場所	装備可能
ハンマー	9	5	0	0	–	–	–	コーネリアの町	戦士、白術、ナイト、忍者、白道
ミスリルハンマー	12	18	5	0	–	–	–	クレセントレイクの町	戦士、白術、ナイト、忍者、白道
トールハンマー	18	36	15	0	–	–	サンダラ	ミラージュの塔２F	ナイト、忍者、白道
ウォーハンマー	30	15	0	0	–	–	–	燃えさかる火の大穴B９F	ナイト、忍者、白道

ヌンチャク(全2種)

種類も少なく、装備できるジョブも限られている。使用頻度はかなり低い。

名前	攻撃力	クリティカル率	追加ステータス	属性	魔法	命中率	回避率	主な入手場所	装備可能
ヌンチャク	12	1	—	—	—	0	0	コーネリアの町	モンク、忍者、Sモンク
テツヌンチャク	16	9	—	—	—	0	0	エルフの町	モンク、忍者、Sモンク

杖(全9種)

魔法の効果を持ったものが多い。武器ではなく、アイテムとして使おう。

名前	攻撃力	クリティカル率	追加ステータス	属性	魔法	命中率	回避率	主な入手場所	装備可能
つえ	6	3	—	—	—	0	0	コーネリアの町	[illegible]
いやしのつえ	6	30	—	—	ヒール	0	0	試練の城3F	白術、忍者、白道
ちからのつえ	12	28	—	-	—	0	0	西の城	戦士、モンク、[illegible]
まじゅつのつえ	12	31	—	—	ファイラ	10	0	海底神殿4F	黒術、忍者、黒道
しゃくじょう	14	11		-	—	0	0	エルフの町	戦士、モンク、ナイト、忍者、Sモンク
まどうしのつえ	15	33		—	コンフュ	15	0	滝の裏の洞窟	黒道
けんじゃのつえ	20	15	知+15	—	レイズ	10	0	風のささやく洞穴B26F	赤術、白術、黒術、赤道、白道、黒道
さばきのつえ	25	20	知+3	—	フレアー	25	0	いやしの水の洞窟B10F	黒道
ルーンのつえ	25	20	知+10	—	ヒーラ	25	0	風のささやく洞穴B10F	白道

検証 最大ダメージはいくつ?

攻撃回数が2倍になる、スーパーモンクの素手による攻撃がもっともダメージを与えられる。そこでスーパーモンクにヘイスト+ストライ、さらに攻撃力と命中率を上げるきょじんのこてを使い続け、最大ダメージ数をめざした。結果は攻撃回数は64HIT、ダメージは18566。モンスター次第では、20000オーバーも狙える?

←ちなみにアルテマウェポンで攻撃した場合は、32HITで約11500だった。一撃当たりのダメージは、武器を装備したほうが高かった。

防具

モンスターの攻撃から身を守る防具は、全部で71種類。武器とは異なり、防具はジョブによって装備できるものが限られる。戦士やナイトは鎧、盾、兜、小手を装備できるのに対し、魔術士系のキャラクターは指輪や腕輪など、装備できる防具が少なく、バリエーションも少ない。そのため、防御力が低くなりやすいので、P28でも解説したとおり、パーティの後列に配置するようにしたい。とくに腕輪などが手に入らない序盤は、必ず魔術士たちを守る隊列にすること。ちなみに各武器と同じように防御力の低い順にそれぞれまとめている。エクストラダンジョンでしか登場しない貴重な防具が表の上段にきている場合もあるが、防御力が低いからといって、序盤で手に入るわけではないので注意してほしい。

データの見方

防御力：防具を装備した際に上昇する防御力。
重さ：防具の重さ。重さのぶんだけ回避率は下がる。
回避率：防具を装備した際に上昇する回避率。
追加ステータス：装備した際に上昇するステータス。
防御属性：防具装備時に防御できる属性。
魔法：アイテムとして使った際の効果。
おもな入手場所：その防具が手に入る場所。
習得可能：装備できるジョブ。ジョブの色が濃く表示されているジョブのみ装備できる。

鎧（全22種）

身にまとう防具。金属性のものは重さがあり、回避率が下がりやすい。

ふく
防御力 1　重さ 2　回避率 0　防御属性 ―　魔法 ―
追加ステータス ―　主な入手場所 コーネリアの町
装備可能 シーフ　モンク　ナイト

かわのよろい
防御力 4　重さ 8　回避率 0　防御属性 ―　魔法 ―
追加ステータス ―　主な入手場所 コーネリアの町
装備可能 シーフ　モンク

くさりかたびら
防御力 15　重さ 15　回避率 0　防御属性 ―　魔法 ―
追加ステータス ―　主な入手場所 コーネリアの町
装備可能 赤術　ナイト　忍者

ミスリルメイル
防御力 18　重さ 8　回避率 0　防御属性 ―　魔法 ―
追加ステータス ―　主な入手場所 クレセントレイクの町
装備可能 赤術　ナイト

しじんのふく
防御力 20　重さ 3　回避率 0　防御属性 沈黙　魔法 ―
追加ステータス ―　主な入手場所 大地のめぐみのほこらB5F
装備可能 シーフ

しろのローブ
防御力 24　重さ 2　回避率 0　防御属性 炎、死　魔法 インピア
追加ステータス ―　主な入手場所 浮遊城2F
装備可能 白道

くろのローブ
防御力 24　重さ 2　回避率 0　防御属性 氷、時空　魔法 ブリザラ
追加ステータス ―　主な入手場所 浮遊城2F
装備可能 黒道

レッドジャケット
防御力 24　重さ 2　回避率 0　防御属性 炎　魔法 ―
追加ステータス 力+5、体+4、早+2、知+1　主な入手場所 風のささやく洞穴B32F
装備可能 シーフ　赤術

てつのよろい
防御力 24　重さ 23　回避率 0　防御属性 ―　魔法 ―
追加ステータス ―　主な入手場所 港町プラボカ

名前	防御力	重さ	回避率	追加ステータス	防御属性	魔法	主な入手場所	装備可能
しさいのローブ	25	2	0	知+5	―	―	燃えさかる火の大穴B4F	赤術、白術、黒術、赤道、白道、黒道
けんぽうぎ	28	1	0	力+3	―	―	大地のめぐみのほこらB2F	モンク、Sモンク
アイスアーマー	34	10	0	―	炎	―	氷の洞窟B3F	戦士、ナイト、忍者
フレイムメイル	34	10	0	―	冷	―	グルグ火山B5F	戦士、ナイト、忍者
ナイトのよろい	34	33	0	―	―	―	メルモンドの町	戦士、ナイト
だいちのころも	35	2	0	―	地震、石化	―	いやしの水の洞窟B14F	黒術、黒道
ひかりのローブ	35	2	0	知+5		―	風のささやく洞穴B13F	白術、白道
げんじのよろい	35	10	0	―	死、石化、毒	―	風のささやく洞穴B25F	戦士、ナイト、忍者
ちからだすき	38	1	0	力+15、体+5、早+1	―	―	いやしの水の洞窟B12F	モンク、Sモンク
くろしょうぞく	40	2	0	力+1、早+10	―	―	風のささやく洞穴B29F	シーフ、忍者
ダイヤアーマー	42	10	0	―	雷	―	海底神殿4F	ナイト
ドラゴンメイル	42	10	0	―	雷、冷、炎	―	ミラージュの塔2F	ナイト
クリスタルメイル	44	10	0	―	石化、暗闇、沈黙	―	風のささやく洞穴B3F	ナイト、忍者

腕輪（全5種）

鎧のように体に装備する防具。重さのわりに防御力が高いのが魅力だ。

名前	防御力	重さ	回避率	追加ステータス	防御属性	魔法	主な入手場所	装備可能
どうのうでわ	4	1	0	―	―	―	エルフの町	戦士、シーフ、モンク、赤術、白術、黒術、ナイト、忍者、Sモンク、赤道、白道、黒道
ぎんのうでわ	15	1	0	―	―	―	メルモンドの町	戦士、シーフ、モンク、赤術、白術、黒術、ナイト、忍者、Sモンク、赤道、白道、黒道

名称	防御力	重さ	回避率	防御属性	魔法	追加ステータス	主な入手場所	装備可能
ルビーのうでわ	24	1	0	―	―	―	ガイアの町	戦士、シーフ、モンク、赤術、白術、黒術、ナイト、忍者、Sモンク、赤導、白導、黒導
とうぞくのうでわ	30	1	0	―	―	早+5	風のささやく洞穴B16F	シーフ、忍者
ダイヤのうでわ	34	1	0	―	―	―	海底神殿5F	戦士、シーフ、モンク、赤術、白術、黒術、ナイト、忍者、Sモンク、赤導、白導、黒導

かぶと（全7種）

頭に装備する防具。金属でできているものが多く、重いのが難点。

名称	防御力	重さ	回避率	防御属性	魔法	追加ステータス	主な入手場所	装備可能
かぶと	3	3	0	―	―	―	エルフの町	戦士、ナイト、忍者
おおかぶと	5	5	0	―	―	―	メルモンドの町	戦士、ナイト、忍者
いやしのかぶと	6	3	0	―	ヒール	―	ミラージュの塔1F	ナイト、忍者
ミスリルのかぶと	6	3	0	―	―	―	クレセントレイクの町	戦士、ナイト、忍者
ダイヤのかぶと	8	3	0	―	―	―	海底神殿5F	ナイト
げんじのかぶと	9	3	15	石化、毒	―	―	風のささやく洞穴B1F	戦士、シーフ、ナイト、忍者
クリスタルヘルム	10	3	15	石化	―	知+3	風のささやく洞穴B16F	ナイト、忍者

帽子（全9種）

頭に装備する防具。軽いうえに防御力も高く、兜より使い勝手がいい。

名称	防御力	重さ	回避率	防御属性	魔法	追加ステータス	主な入手場所	装備可能
かわのぼうし	1	1	0	―	―	―	エルフの町	戦士、シーフ、モンク、赤術、白術、黒術、ナイト、忍者、Sモンク、赤導、白導、黒導
ねじりはちまき	3	1	0	―	―	力+10、体+2、早+1	燃えさかる火の大穴B7F	シーフ、モンク、忍者、Sモンク
さんかくぼうし	4	1	0	―	―	知+5	風のささやく洞穴B7F	赤術、白術、黒術、赤導、白導、黒導
はねつきぼうし	4	1	10	―	―	―	いやしの水の洞窟B1F	戦士、シーフ、赤術、ナイト、忍者、赤導

名称	防御力	重さ	回避率	防御属性	魔法	追加ステータス	主な入手場所	装備可能
しさいのぼうし	5	1	0	―	―	知+5	燃えさかる火の大穴B8F	白道、黒道
くろずきん	8	1	10	眠り	―	力+3、体+3、早+3	大地のめぐみのほこらB3F	シーフ
レッドキャップ	8	1	0	―	―	力+4、体+2、早+3	風のささやく洞穴B21F	赤術、赤道
タイガーマスク	8	2	0	―	―	力+3、体+1、早+2	いやしの水の洞窟B3F	ナイト
リボン	1	1	0	すべて	―	―	海底神殿2F	戦士、シーフ、モンク、ナイト

小手（全10種）

腕に装備する武器。セーバーの効果を持つ、きょじんのこては手に入れたい。

名称	防御力	重さ	回避率	防御属性	魔法	追加ステータス	主な入手場所	装備可能
かわのてぶくろ	1	1	0	―	―	―	港町プラボカ	戦士、シーフ、ナイト
せいどうのこて	2	3	0	―	―		メルモンドの町	戦士、ナイト
はがねのこて	4	5	0	―	―	―	メルモンドの町	戦士、ナイト
ガントレット	6	3	0	―	サンタラ	―	試練の城2F	ナイト、忍者、赤道
きょじんのこて	6	3	0	―	セーバー	―	海底神殿2F	戦士、ナイト、忍者
とうぞくのこて	6	1	0	―	―	早+5	燃えさかる火の大穴B6F	シーフ、忍者
ミスリルのこて	6	3	0	―	―	―	クレセントレイクの町	戦士、ナイト、忍者
ダイヤのこて	8	3	0	―	―	―	海底神殿5F	ナイト
げんじのこて	9	2	15	石化、毒	―	―	いやしの水の洞窟B5F	戦士、ナイト、忍者
クリスタルのこて	10	3	15	石化	―	―	風のささやく洞穴B23F	ナイト、忍者

指輪（全3種）

数は少ないが、軽くて防御力もある。
魔術士の腕には必須の防具だ。

名称	防御力	重さ	回避率	防御属性	魔法	追加ステータス	主な入手場所	装備可能
てんしのゆびわ	8	1	0	―	―	―	風のささやく洞穴B33F	赤道 白道 黒道
まもりのゆびわ	8	1	0	死	―	―	ガイアの町	戦士 シーフ モンク 赤術 白術 黒術 ナイト 忍者 Sモンク 赤道 白道 黒道
クリスタルリング	9	1	0	眠り、まひ	―	早+5	いやしの水の洞窟B6F	ナイト 忍者 Sモンク 赤道

盾（全11種）

基本的に重さがなく、防御力も高い。
前列のキャラクターに装備させたい。

名称	防御力	重さ	回避率	防御属性	魔法	追加ステータス	主な入手場所	装備可能
かわのたて	2	0	0	―	―	―	港町プラボカ	戦士 ナイト 忍者
バックラー	2	0	0	―	―	―	クレセントレイクの町	[illegible]
てつのたて	4	0	0	―	―	―	エルフの町	[illegible]
ミスリルのたて	8	0	0	―	―	―	クレセントレイクの町	戦士 ナイト 忍者
アイスシールド	12	0	0	炎	―	―	氷の洞窟B1F	戦士 ナイト 忍者
ほのおのたて	12	0	0	冷	―	―	グルグ火山B4F	[illegible]
げんじのたて	14	8	50	石化、毒	―	―	いやしの水の洞窟B2F	戦士 ナイト 忍者
ダイヤシールド	16	0	0	雷	―	―	海底神殿5F	ナイト
クリスタルのたて	15	0	45	石化	―	―	いやしの水の洞窟B17F	ナイト 忍者
イージスのたて	16	0	0	石化、毒	―	―	ミラージュの塔1F	[illegible]
えいゆうのたて	16	0	40	すべて	―	―	いやしの水の洞窟B20F	[illegible]

マント（全3種）

盾に比べると防御力は低いが、魔道士系のキャラクターが装備できる。

そよかぜのマント

防御力 4　重さ 1　回避率 10　防御属性 ―　魔法 ―

追加ステータス ―

主な入手場所 風のささやく洞穴B35F

装備可能：戦士　シーフ　赤術　白術　黒術　ナイト　忍者　赤道　白道　黒道

まもりのマント

防御力 8　重さ 2　回避率 0　防御属性 ―　魔法 ―

追加ステータス ―

主な入手場所 浮遊城３F

装備可能　赤術　白術　黒術　ナイト　忍者　赤道　白道　黒道

エルフのマント

防御力 9　重さ 1　回避率 0　防御属性 ―　魔法 ―

追加ステータス 早＋1、知＋1

主な入手場所 大地のめぐみのほこらB4F

装備可能　赤道　白道　黒道

補足 戦闘時に使うと効果を発揮する武器・防具

P29やP34でも触れたが、武器や防具の中には、アイテムとして使うと、魔法と同じ効果を発揮するものもある。これらのアイテムの利点としては、魔法を使えないキャラクターが魔法を使えるようになるという点だ。たとえば、唱えたキャラクターの攻撃力と命中率を上げるセーバーは、黒魔道士しか覚えられない。物理攻撃の苦手な黒魔道士の攻撃力を上げてもまったく意味がないが、セーバーの効果を持つきょじんのこてなら、ステータスを上げたいキャラクターにアイテムを使わせれば、そのキャラクターの攻撃力と命中率を上げられる。使い方によっては、非常に便利な道具になる場合もあるのだ。これらの武器や防具は、攻撃力や防御力が低いからといって売ったりせず、手元においておくようにしよう。

“使える”武器・防具

武器／防具	効果
ライトアクス	アンデッド系のモンスター全体にダメージを与える
アサシンダガー	モンスター１体を即死させる
いやしのつえ	味方全体のHPを回復する
けんじゃのつえ	味方ひとりの戦闘不能状態を治す
さばきのつえ	モンスター全体に光と高熱でダメージを与える
ディフェンダー	使用したキャラクターの回避率を上げる
デスブリンガー	モンスター１体を即死させる
トールハンマー	モンスター全体に稲妻でダメージを与える
ブレイブハート	モンスター全体を混乱状態にする
まじゅつのつえ	モンスター全体に炎でダメージを与える
まどうしのつえ	モンスター全体を混乱状態にする
ムラサメ	味方ひとりの防御力を上げる
メイジマッシャー	モンスター全体の魔法を封じる
ライトブリンガー	モンスター全体に神聖な光でダメージを与える
ラグナロク	モンスター全体に光と高熱でダメージを与える
ルーンアクス	味方ひとりのHPを完全回復する
ルーンのつえ	味方全体のHPを回復する
レイズサーベル	モンスター全体を毒と混乱の霧で即死させる
いやしのかぶと	味方全体のHPを回復する
ガントレット	モンスター全体に稲妻でダメージを与える
きょじんのこて	魔法を唱えたキャラクターの攻撃力と命中率を上げる
くろのローブ	モンスター全体に冷気でダメージを与える
しろのローブ	味方全体の回避率を上げる

特殊な効果を持つ武器・防具

防具	効果
オリハルコン	モンスターに与えたダメージの25%のHPを回復。ただしアンデッドモンスターの場合は与えたダメージの25%のHPを回復してしまい、さらにそのぶんのダメージをプレイヤーが受ける
アルテマウェポン	「(MAXHP/10)×(残りHP/MAXHP)」が攻撃力となる
ルーンアクス	通常攻撃時にMPを25消費してクリティカルヒットを出す
けんじゃのつえ	装備者がホーリーを使用すると威力が1.5倍になる
しさいのぼうし	MAXMPが10%増える
レッドキャップ	MAXHPが25%増える
レッドジャケット	炎属性の攻撃を無効にする
エルフのマント	敵の直接攻撃を3分の1の確率で回避できる
てんしのゆびわ	戦闘中毎ターンMAXHPの10%分HPが回復する

アイテム

HPを回復したり、ステータス異常を直したりする回復アイテム。攻撃したり、ステータスを上昇させたりと戦いをサポートしてくれる戦闘アイテム。物語を進めるうえで必要不可欠なイベントアイテム。アイテムは以上の3つにわけることができる。それぞれの特徴をよく理解して使いこなしていこう。

←HPや力といったステータスを上昇させるアイテムもある。これらのアイテムを使えば、筋肉ムキムキの黒魔道士を作ることも可能だ。

回復アイテム(全18種)

回復アイテムはあってこまるものではない。持てるだけ持つようにしたい。

データの見方
買値：道具屋で買える値段
売値：道具屋で売った際の値段
入手場所：そのアイテムが買える町や手入る場所。
効果：そのアイテムを使った際の効果

アイテム	買値	売値	入手場所	効果
ポーション	40	20	コーネリアの町	味方ひとりのHPを50回復する
ハイポーション	150	75	クレセントレイクの町	味方ひとりのHPを150回復する
エクスポーション	非売品	300	燃えさかる火の大穴	味方ひとりのHPを完全回復する
エーテル	150	75	港町プラボカ	味方ひとりのMPを50回復する
エーテルターボ	500	250	風のささやく洞穴	味方ひとりのMPを150回復する
エーテルドライ	非売品	800	いやしの水の洞窟	味方ひとりのMPを完全回復する
エリクサー	非売品	1000	いやしの水の洞窟	味方ひとりのHPとMPを完全回復する
ラストエリクサー	非売品	2000	大地のめぐみのほこら	味方全員のHPとMPを完全回復する
フェニックスのお	500	250	コーネリアの町	味方ひとりの戦闘不能状態を治す
どくけし	50	25	コーネリアの町	味方ひとりの毒状態を治す
めぐすり	50	25	港町プラボカ	味方ひとりの暗闇状態を治す
やまびこそう	50	25	エルフの町	味方ひとりの沈黙状態を治す
きんのはり	500	250	エルフの町	味方ひとりの石化状態を治す
ばんのうやく	1500	750	風のささやく洞穴	味方ひとりの戦闘不能、石化以外のステータス異常を治す
ひじょうぐち	非売品	100	燃えさかる火の大穴	ダンジョンから一気に外へ脱出する
ねぶくろ	50	25	エルフの町	味方全員のHPを100回復する。フィールドでのみ使用可能
テント	160	80	エルフの町	味方全員のHPを200、MPを100回復する。フィールドでのみ使用可能

アイテム	買値	売値	入手場所	効果
コテージ	2000	1000	ガイアの町	味方全員のHPとMPを完全回復する。フィールドでのみ使用可能

戦闘アイテム（全25種）

戦闘で使用できる消費アイテム。キャラバンやエクストラダンジョンで手に入る。

データの見方

買値：道具屋で買える値段。
売値：道具屋で売った際の値段。
入手場所：そのアイテムが買える町や手に入る場所。
効果：そのアイテムを使った際の効果。

アイテム	買値	売値	入手場所	効果
くものいと	非売品	100	大地のめぐみのほこら	モンスター全体の攻撃回数を減らす
しろいきば	非売品	100	大地のめぐみのほこら	モンスター全体に冷気でダメージを与える
あかいきば	非売品	100	大地のめぐみのほこら	モンスター全体に炎でダメージを与える
あおいきば	非売品	100	燃え盛る火の大穴	モンスター全体に稲妻でダメージを与える
ひかりのカーテン	1000	100	風のささやく洞穴	すべての属性の魔法のダメージを半分にする
あかいカーテン	300	100	風のささやく洞穴	炎属性の攻撃のダメージを半分に減らす
しろのカーテン	300	100	風のささやく洞穴	冷気属性の攻撃のダメージを半分に減らす
あおいカーテン	300	100	風のささやく洞穴	稲妻属性の攻撃のダメージを半分に減らす
つきのカーテン	500	100	風のささやく洞穴	モンスターの即死攻撃を防ぎやすくする
エルメスのくつ	6500	100	風のささやく洞穴	味方ひとりの攻撃回数を2倍にする
バンパイアのきば	非売品	100	大地のめぐみのほこら	モンスター1体をまひ状態にする。効果のないモンスターもいる
コカトリスのつめ	非売品	100	燃えさかる火の大穴	モンスター1体を石化状態にする。効果のないモンスターもいる
きょじんのくすり	1500	750	キャラバン	戦闘中一時的にMAXHPが200上がる
ようせいのくすり	1500	750	キャラバン	戦闘中一時的にMAXMPが200上がる
ちからのくすり	1000	500	キャラバン	戦闘中一時的に攻撃力が10上がる
プロテスドリンク	1000	500	キャラバン	戦闘中一時的に防御力が10上がる
スピードドリンク	1000	500	キャラバン	戦闘中一時的に命中率が32上がる
きんのリンゴ	非売品	100	いやしの水の洞窟	MAXHPが10上がる
ぎんのリンゴ	非売品	100	大地のめぐみのほこら	MAXHPが5上がる
ソーマのしずく	非売品	100	燃えさかる火の大穴	MAXMPが5上がる
パワーアップ	非売品	100	燃えさかる火の大穴	力が1～3上がる

アイテム	買値	売値	入手場所	効果
スタミナアップ	非売品	100	燃えさかる火の大穴	体力が1～3上がる
マインドアップ	非売品	100	燃えさかる火の大穴	知性が1～3上がる
スピードアップ	非売品	100	燃えさかる火の大穴	素早さが1～3上がる
ラックアップ	非売品	100	燃えさかる火の大穴	幸運が1～3上がる

イベントアイテム(全17種)

これらの戦闘アイテムのほとんどは、エクストラダンジョンでしか手に入らない。

データの見方

入手場所：そのアイテムが買える町や手に入る場所。
解説：そのアイテムの解説

アイテム	入手場所	解説
リュート	コーネリアの町	美しい音色を奏でる楽器。邪悪な封印を打ち砕く力を持つ
クラウン	沼の洞窟	神秘的な色をした王冠。妖精王の象徴とされるが行方不明になっている
水晶の目	西の城	透き通るような水晶の玉。魔女のマトーヤの持ち物だが何者かに奪われた
目覚めの薬	マトーヤの洞窟	眠りの呪いをとく薬。魔女のマトーヤだけが作り方を知っている
神秘のカギ	エルフの城	封印のかけられた扉を開くことのできるカギ。エルフの王子が持つといわれている
ニトロの火薬	コーネリアの町	強力な爆発力を持つ火薬。巨大な岩石も簡単に壊すことができる
スタールビー	アースの洞窟	巨大な貴重な赤い宝石。石の巨人の大好物でもある
土の杖	賢者の洞窟	大地と緑の精霊が宿る杖。邪悪の封印をほどこされた石版を破壊できる力を持つ
カヌー	クレセントレイクの町	湖や川を自由に移動することのできる小さな船
浮遊石	氷の洞窟	空に舞い上がる不思議な石。飛空船の動力源になる
ネズミの尻尾	試練の城	勇気と力の証。竜王バハムートに渡すとジョブチェンジできる
妖精のビン	キャラバン	妖精の閉じ込められているビン
空気の水	ガイアの町	空気が無限に湧き出る水。これがあれば水の中でも自由に呼吸ができる
ロゼッタ石	海底神殿	古代の文字が書かれた石版。学者のウネが研究のために探している
チャイム	ルフェイン人の町	天空人に伝わる鐘。澄んだ音色を持ち、その音色は幻影を打ち破るという
ワープキューブ	滝の裏の洞窟	カラフルな物質で作られた立方体。浮遊城に入るのに必要
アダマンタイト	浮遊城	最強の硬度を誇る金属。ドワーフの鍛冶屋スミスが探している

おまけ

船の上でのミニゲームやモンスター図鑑といったおまけも楽しみのひとつ。ぜひチャレンジしていこう。

船でミニゲーム

海を移動することのできる船に乗っている状態で、右のミニゲームの遊び方というところにある操作を行なうと、15パズルを遊ぶことができる。15パズルとは、4×4マスの箱の中にある1から15の数字の書かれたパネルを上下左右に動かし、左上から数字順に並べればクリアというゲーム。少し頭を使うが、短時間でクリアすると賞品がもらえたりする。クリアのコツを参考にぜひプレイしてみてほしい。

←マスは1ヵ所だけ空いており、そのマスを利用して、パネルをスライドさせる。なお、そろったパネルは青から赤に色が変わる。

■ミニゲームの遊び方

船に乗っている状態で
Aボタンを押しながらBボタンを23回押す

■もらえる賞品（ランダムでひとつ）

1st記録更新	ラストエリクサー
2nd記録更新	エーテルターボ、エリクサー、ばんのうやく、エルメスのくつ、ひじょうぐち
3rd記録更新	くものいと、しろいきば、あかいきば、あおいきば、あおいカーテン、あかいカーテン、しろのカーテンバンパイアのきば、コカトリスのつめ
クリア報酬	100ギル、ポーション、どくけし、きんのはり、エーテル、フェニックスのお、めぐすり、やまびこそう

補足 15パズルにはクリアの手順がある

パネルの並びはランダムのため、毎回パネルの動かし方は変わってくる。ズバリ正解といったものはないのだ。ただし、基本的なパネルの並べ方の手順といったものはあり、それを覚えてしまえば、クリア自体は簡単にできるようになる。ここからその手順を解説していく。クリアの手順を覚えて、あとは何度もプレイし、より早くクリアできるようにめざそう。パネルがうまく並んでいるなど、運の要素もあるが、豪華な賞品を手に入れられるようになるはずだ。

基本は上から順に揃えていく

パネルをそろえる際の第一の鉄則は、マスの上の段から順番に並べていくこと。まずは左下の図のように、左上のマスに1から3を順番に並べてみよう。これは簡単にできるはずだ。問題はこのさき、右端に入る4をどう入れるか。ここで最初つまずくことになる。4を右端に入れる手順は下の図の通り。複雑そうに見えるが、実際にやってみればすぐ覚えられる。この手順は上から2段目以降のパネルをそろえる際にも使うことになるので、確実に覚えよう。

1	2	3	F
A	×	×	4
B	×	×	×
C	D	E	

↑1から3のパネルをそろえ、4を右上の1マス下の場所へ。

2	3	F	4
1	×	×	×
A	×	×	
B	C	D	E

↑右下の空きをつめるよう、外側の全パネルを反時計回りに。

2	3		4
1	×	F	×
A	×	×	×
B	C	D	E

↑3と4のあいだを空けるため、あいだのパネルをL字型に。

1	2	3	4
	×	F	×
A	×	×	×
B	C	D	E

↑123を上の段に並ぶようにパネルを右に動すと1段目完成。

狭いスペースでのパネルの入れ替え

上から2段目までは、下にあいているスペースがあるため、比較的簡単にパネルはそろえられる。だが、3段目はスペースが少ないため、うまくパネルを動かしていかないとそろえられない。とくにパネルの順番を入れ替えるのが非常に難しい。下に9と10を入れ替える手順を掲載したので、これを参考にしよう。

←パネルの順番が逆になっていても、上の2段を崩すことなく、入れ替えることが可能。

10と9を入れ替える場合

10	9	11	
A	B	C	D

↑上段（3段目）に9から11までのパネルを集める。

10	9	11	D
A		B	C

↑9のパネルの下が空くように、BCDのパネルを移動。

10		11	D
A	9	B	C

↑空いたマスに9のパネルが入るように、下に動かす。

A	10	11	D
	9	B	C

↑10を右に動かし、Aを上に移動させて9の左を空ける。

A	10	11	D
9	B	C	

↑9とBCのパネルを左に動かし、右端のマスを空ける。

	A	10	11
9	B	C	D

↑Dを下に動かし、Aと10と11のパネルを右に移動。

9	A	10	11
B		C	D

↑9のパネルを上に移動させて、さらにBを左にずらす。

9	10	11	
B	A	C	D

↑Aを下に移動させ、10と11を左に。9から11が並ぶ。

最後の一段のそろえ方はパターンで覚えよう

3段目までそろえたら、いよいよ最後の4段目。ここまでくると4段目のパネルは、左から15、14、13か14、15、13のどちらかの並びに必ずなっている。正解の手順はどちらの場合もひとつしかなく、下に掲載したものがそれとなる。パターンはふたつしかないので、クリアの手順を覚えてしまうといいだろう。

←パネルの並びは最終的に必ず下の2パターンになる。パターンに合った解説を読もう。

15、14、13の並びの場合

9	10	11	12
15	13	14	

↑まずは下の段のパネルを左端にすべて寄せる。

	9	10	11
15	13	14	12

↑12を下に動かし、さらに上の段のパネルをすべて右へ。

15	9	10	11
13	14		12

↑15を上に移動させ、13と14の2枚のパネルを左に動かす。

15		9	11
13	14	10	12

↑10を空いた下のマスに動かし、9を右に移動させる。

13	15	9	11
14		10	12

↑15、13、14のパネルを時計回りに1マスずつずらす。

13		9	11
14	15	10	12

↑15のパネルを空いている下のマスに移動させる。

13	9	10	11
14	15		12

↑9のパネルを左に動かし、さらに10を上に移動させる。

9	10	11	12
13	14	15	

↑13、14、15のパネルを下に、9から12を上の段にずらす。

14、15、13の並びの場合

9	10	11	12
	14	15	13

↑まずは下の段のパネルを右端にすべて寄せる。

10	11	12	
9	14	15	13

↑9を下に動かし、さらに上の段のパネルをすべて左へ。

10	11	12	13
9		14	15

↑13を上に移動させ、14と15の2枚のパネルを右に動かす。

10	12		13
9	11	14	15

↑11を空いた下のマスに動かし、12を左に移動させる。

10	12	13	15
9	11		14

↑13、15、14のパネルを反時計回りに1マスずつずらす。

10	12		15
9	11	13	14

↑13のパネルを空いている下のマスに移動させる。

10	11	12	15
9		13	14

↑12のパネルを右に動かし、さらに11を上に移動させる。

9	10	11	12
13	14	15	

↑13、14、15のパネルを下に、9から12を上の段にずらす。

モンスター図鑑

モンスターのグラフィックはもちろん、HPや弱点といったステータスを閲覧することもできるモードが、モンスター図鑑だ。モンスターのデータは、すべてを最初から見られるわけではなく、倒したもののみが見られるようになっている。モンスターに逃げられたり、逆にパーティが全滅した場合は登録されないので、確実に倒すようにしたい。

←出現したモンスターを1体でも倒せば、モンスター図鑑へ自動的に登録され、データを自由に閲覧できるようになる。

■モンスター図鑑リスト

001 ゴブリン	040 ヒルギガース	079 ウィルム	118 デスマシーン	157 キラーシャーク
002 ゴブリンガード	041 アースエレメント	080 マンティコア	119 ティアマット	158 デスマンティコア
003 ウルフ	042 トロル	081 バレッチ	120 ゴーキメラ	159 ブラッドタイガー
004 クレイジーホース	043 ワイト	082 バシリスク	121 デスアイ	160 ダークアイ
005 スケルトン	044 オーカーゼリー	083 アロザウルス	122 パープルウォーム	161 ブラッディアイ
006 ブラックウィドウ	045 コカトリス	084 ウェアタイガー	123 アイアンゴーレム	162 ブラッドギガース
007 ギガースウォーム	046 バンパイア	085 サンドウォーム	124 リッチ	163 アマゾンイーグル
008 ウォーグウルフ	047 オーガメイジ	086 ミノタウロゾンビ	125 マリリス	164 ブラックゴブリン
009 ウェアウルフ	048 スフィンクス	087 キングマミー	126 クラーケン	165 ノッカー
010 ゾンビ	049 リッチ	088 メデューサ	127 ティアマット	166 デザートピード
011 グール	050 アンクヘッグ	089 ラクシャーサ	128 カオス	167 グルームウィドウ
012 ガーランド	051 ピラニア	090 クレイゴーレム	129 エキドナ	168 デュエルナイト
013 コブラ	052 レッドピラニア	091 ナイトメア	130 ケルベロス	169 スクイドラーケン
014 オーガ	053 クロコダイル	092 ドラゴンゾンビ	131 アーリマン	170 ファラオ
015 オーガチーフ	054 ホワイトダイル	093 サハギンプリンス	132 2ヘッドドラゴン	171 ボーンスナッチ
016 リザード	055 オチュー	094 ホワイトシャーク	133 スカルミリョーネ	172 シルバードラゴン
017 かいぞく	056 ネオチュー	095 ディープアイ	134 スカルミリョーネ	173 ブラックドラゴン
018 サハギン	057 ヒドラ	096 シースネイク	135 カイナッツォ	174 ブルートロル
019 サハギンチーフ	058 ホーンドデビル	097 うみサソリ	136 バルバリシア	175 アーストロル
020 パイレーツ	059 ピロリスク	098 シートロル	137 ルビカンテ	176 ポイズンナーガ
021 シャーク	060 ファイアー	099 ゴースト	138 ギルガメッシュ	177 アースプラント
022 ビッグアイ	061 ファイアヒドラ	100 ウォーター	139 オメガ	178 ヤマタノオロチ
023 タランチュラ	062 ラーバウォーム	101 ウォーターナーガ	140 しんりゅう	179 ダークエレメント
024 ガスト	063 ヘルハウンド	102 クラーケン	141 アトモス	180 デビルハウンド
025 サソリ	064 ファイアリザード	103 チラノザウルス	142 テュポーン	181 セクレト
026 シャドウ	065 ファイアギガース	104 ブラックナイト	143 オルトロス	182 カトブレパス
027 グリーンスライム	066 レッドドラゴン	105 キメラ	144 まれっしゃ	183 ハンドレッグ
028 クロウラー	067 マリリス	106 ガーディアン	145 デスゲイズ	184 アンダグランダ
029 グレイウーズ	068 ホワイトドラゴン	107 ブルードラゴン	146 デビルウィザード	185 デスエレメンタル
030 ガーゴイル	069 ウィンターウルフ	108 グリーンドラゴン	147 アビスウォーム	186 ワイルドナック
031 ブラッディボーン	070 マインドフレイア	109 ストーンゴーレム	148 エルムギガース	187 ブラインドウルフ
032 ピスコディーモン	071 アイスギガース	110 エアエレメンタル	149 フレアギガース	188 ロックガーゴイル
033 アストス	072 スペクター	111 スピリットナーガ	150 ユニコーン	189 サハギンクイーン
034 マミー	073 レモラーズ	112 デスナイト	151 イエローオーガ	190 しにがみ
035 レイス	074 ダークウィザード	113 アースメデューサ	152 バーサオーガ	191 パイソン
036 アナコンダ	075 イビルアイ	114 ブラックプリン	153 メイジキメラ	192 スカルジャー
037 ハイエナドン	076 デザートバレッチ	115 ソルジャー	154 イエロードラゴン	193 レッドプリン
038 キティタイガー	077 サーベルタイガー	116 バンパイアロード	155 ホーリードラゴン	194 プロトタイプ
039 ミノタウロス	078 ワイバーン	117 ダークファイター	156 ミスリルゴーレム	195 レブナント

補足 なかなか出現しないレアモンスター

モンスターの中には、なかなか遭遇できないものもいる。右に本書スタッフが攻略をしていて、とくに出会いにくかったモンスターをまとめた。モンスター図鑑を埋める際には、これらのモンスターがネックになるだろう。もし遭遇した際はぜひ倒しておきたい。ただし、中にはボスクラスの能力を持つものもいる。★印のついたモンスターがそれに当たるので、戦う際は注意すること。

↑エクストラダンジョンでは、特定のフロアにしか出現しないモンスターもいる。

■遭遇しにくいモンスター

本編のモンスター
- アイアンゴーレム
- ティラノサウルス
- デスマシーン(★)

エクストラダンジョンのモンスター
- サンドウォーム
- プロトタイプ(★)
- ミスリルゴーレム
- ヤマタノオロチ

シナリオ攻略

SCENARIO

シナリオチャート&ワールドマップ

シナリオチャート

シナリオチャート

冒険で立ち寄ることになる町やお城、洞窟などをP60に掲載している本書の推奨するシナリオチャートに沿って番号順に掲載した。シナリオ攻略内のルート解説でも目的地への向かい方を解説しているが、向かうことになる場所や進むべきルートなどがわからなくなった際などの確認に利用してほしい。

1 2 3 4 5 6 7 8
A B C D E F G H

1. コーネリア城
2. コーネリアの町
3. カオス神殿
4. マトーヤの洞窟
5. 港町プラボカ
6. ドワーフの洞窟
7. エルフの町
8. エルフの城
9. 西の城
10. 沼の洞窟
11. メルモンドの町
12. アースの洞窟
13. 巨人の洞窟
14. 賢者の洞窟
15. クレセントレイクの町
16. グルグ火山
17. 氷の洞窟
18. リュカーン砂漠
19. ドラゴンの洞窟
20. 試練の城
21. オンラクの町
22. キャラバン
23. ガイアの町
24. 海底神殿
25. 滝の裏の洞窟
26. ルフェイン人の町
27. ミラージュの塔
28. 浮遊城
29. 過去のカオス神殿
30. 大地のめぐみのほこら
31. 燃えさかる火の大穴
32. いやしの水の洞窟
33. 風のささやく洞穴

シナリオ攻略ページの見方

シナリオ攻略ページを構成する3つのページの見方を解説しよう

本書の中のシナリオ攻略では、目的地までの行き方やつぎにすべき行動を解説した「ルート解説」、町やお城での目的やショップのデータをまとめた「タウン解説」、ダンジョンの突破法やボスの攻略法を紹介した「ダンジョン解説」の3つにページを分けて攻略している。それぞれのページごとに記載されている解説やデータは異なる。ここでは、各ページの見方を紹介していくので、攻略に必要不可欠なデータや情報をより深く理解するためにも、各ページの見方を確認していってほしい。

■Route Guide　ルート解説ページ

❶ **目的地**：つぎに向かうことになる場所を明記。

❷ **目的地までの注意点**：目的地に向かうまでにしておかなくてはいけないことや注意したい点を解説。

❸ **チャート**：つぎの目的地から、そのつぎにルート解説を行なっている目的地までにすべきことを明記。

❹ **ルート**：目的地へのルートを解説したマップ。矢印がルートを表わしており、黄色は徒歩、青色は船やカヌー、赤は飛空船で移動することを表わしている。各ルートの番号は下の番号と対応しており、そのルートがどこからどこへのルートを示しているかがわかるようになっている。

❺ **途中出現するモンスター**：目的地へ向かうまでのフィールド上で遭遇するモンスターの組み合わせをリストにしたもの。カッコ内の数字は出現するモンスターの数を表わしており、0〜6匹ならランダムで0から6匹出現することを示している。

❻ **注意したいモンスター**：ルート上で遭遇するモンスターの中でとくに注意したいモンスターを掲載。HPや弱点、抵抗、注意したい点、詳細なデータの掲載されているページ数を明記した。

■Town Guide　タウン解説ページ

❶ **町や城の名前**：その町や城の名称。

❷ **物語解説**：物語のあらすじを紹介。

❸ **ワールドマップでの位置**：その町や城がワールドマップではどの位置にあるのかを明記。P61のワールドマップと対応している。

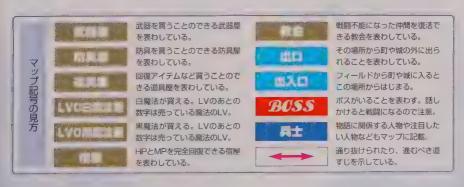
❹ **目的と解説**：その町や城でするべきこと、その際の注意点を解説している。

❺ **買物ガイド**：ショップのある町のみ掲載。どの武器や防具、魔法を買ったらいいのかを紹介している。

❻ **ステータスチェック**：一部ボス戦のある場所にのみ掲載。そこで遭遇するボスを倒すために、パーティをどの程度まで育てておく必要があるかを解説。

❼ **ボス攻略**：ボスが出現する場合のみ掲載。ボスを倒すためのコツと、HPや弱点などのデータを掲載。

❽ **全景のマップ**：その町や城の全景のマップ。各ショップの位置や重要人物のいる場所を表記しているので、場所を確認する際に活用してほしい。なお、各記号の見方については下記を参照してほしい。また、宝箱がある場合は、中に入っているアイテムのリストをマップの近くに掲載している。

❾ **ショップデータ**：ショップのある町のみ掲載。その町のショップで買える商品をリストにしている。

■Dungeon Guide　ダンジョン解説ページ

❶**ダンジョン名**：その洞窟や塔の名称。

❷**物語解説**：そのダンジョンへくることになった経緯や目的を簡単に紹介。

❸**ワールドマップでの位置**：そのダンジョンがワールドマップではどの位置にあるのかを明記。P61のワールドマップと対応している。

❹**目的と解説**：そのダンジョンですするべきこと、その際の注意点を解説。また、ダンジョンの特徴や出現するモンスターの傾向についても明記している。

❺**ステータスチェック**：このダンジョンを突破するために、パーティをどの程度まで育てておく必要があるかを解説している。

❻**アイテム入手**：このダンジョンでは、どんなアイテムが手に入るのか、また、アイテムを回収する際の注意点などを解説している。

❼**攻略アドバイス**：そのダンジョンでとくに注意したいこと、覚えておきたい特徴をピックアップして解説している。攻略するうえで覚えておきたい情報をまとめているので、必ず目を通すようにしたい。

❽**注意したいモンスター**：ダンジョン内に出現するモンスターの中でとくに注意したいモンスターを掲載。HPや弱点、抵抗、注意したい点、詳細なデータの掲載されているページ数を明記した。

❾**フロアマップ**：各フロアのマップ。階段や宝箱、ボスの位置などを明記している。記号の見方については、ページ下を参照してほしい。

❿**マップ解説**：各マップでの注意点や、つぎに進むべきルートなどについて解説している。取っておきたいアイテムなどについて解説している場合もある。

⓫**出現するモンスター**：各フロアに出現するモンスターの組み合わせをリストにしたもの。カッコ内の数字は出現するモンスターの数を表わしており、「0～6匹」ならランダムで0から6匹出現することを示している。固定モンスターがいる場合のみ、固定モンスターの項目を追加している。アイテム名の頭の色のついたマスは、マップ上の色のついたマスと対応しており、その場所に足を踏み入れると対応したモンスターが出現する。

⓬**アイテムリスト**：宝箱に入っているアイテムを表わしている。マップ上の数字と対応しており、どの場所の宝箱になにが入っているのか確認できる。ただし、宝箱が複数固まって配置されている場所では、数字をまとめている場合があるので、確認する際は注意してほしい。

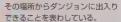
⓭**ボス攻略**：ボスが出現する場合のみ掲載。ボスを倒すためのコツと、HPや弱点、抵抗などの攻略に必要なデータを掲載している。ちなみにボスが出現する場所の奥には、ダンジョンの外へ一気に脱出することができるワープゾーンがあることが多い。これらの出口は、手前にいるボスを倒さないと、作動しないことが多いことも覚えておこう。

マップ記号の見方

宝箱を表わしている。数字はアイテムデータの番号と対応しており、何が入っているかわかるようになっている。ただし、複数の宝箱が1ヵ所に固まっている場所では、複数の宝箱をひとまとめに表記しているので気をつけてほしい。

固定モンスターの出現場所を表わしている。マスの色は、「出現するモンスター」のマスの色と対応。その対応した色のモンスターが出現することを表わしている。

各マップのつながりを表わしている。同じアルファベット同士がそれぞれ対応しており、Aの階段を上れば、もうひとつのAの階段に出るといったようになっている。対応する記号が別のページにある場合は、検索しやすいように、ページ数を記号に明記している。

その場所からダンジョンに出入りできることを表わしている。

ボスがいることを表わす。話しかけると戦闘になるので注意。

物語に関係する人物や注目したい人物などもマップに記載。

通り抜けられる場所や迷いやすい場所での正しいルートを表示。

Scene1

コーネリア城

王様に会い、セーラ姫を救うように頼まれる

ゲームをスタートすると、コーネリア城の前から始まる。最初の目的は、この城にいる王様に会い、彼の娘であるセーラ姫を助けるように頼まれること。コーネリア城に入り、2Fの北の部屋の前にいる兵士に話しかけて王様に会おう。また、コーネリアの町に入り、出入口にいる兵士に話しかけても、王様のいる部屋に連れていってもらえる。時間を少しでも短縮したければ、町の兵士に話しかけるといいだろう。王様の話を聞いたら、いよいよ冒険のスタート。コーネリアの町で武器や防具、回復アイテムなどの装備をととのえ、姫をさらったガーランドがいるというカオス神殿へ向かおう。

←コーネリアの町の出入口にいる兵士。彼らに話しかければ、わざわざ城の2Fまで登らなくても王様のところへ素早く移動できる。

←北の大陸へ進むことになるのだが、途中の橋が壊れており進むことができない。橋を修復してもらうために、王様の頼みを聞こう。

アイテム入手
1Fの宝箱はまだおあずけ

コーネリア城の1Fにある宝箱。この宝箱の中には強力な武器や防具、貴重なアイテムが入っているのだが、宝箱のある部屋の扉にはカギがかかっていて入ることができない。この扉を開けるには、神秘のカギというアイテムが必要だからだ。だが、そのアイテムが手に入るのはまださきの話で、いまの段階ではどうすることもできないのだ。物語が進むと、この部屋の宝箱にあるニトロのかやくというアイテムが必要になるため、必ず戻ってくることになる。ここに宝箱があるということだけを覚えておき、そのときまでアイテムはおあずけとしておこう。

←部屋の近くにいる人の話によると、宝箱のある部屋の扉を開けることのできるカギは、いずこかのエルフの王子が持っているらしい。

攻略アドバイス
王様に会うまえにカオス神殿に行っても……

コーネリア城の前からはじまるため、王様に会わずして、直接ガーランドのいるカオス神殿に向かうことができる。ただし、王様の話を聞いていない状態でカオス神殿に向かっても、残念ながら中に入ることができない。きちんと王様に会ってから、カオス神殿に向かうようにしよう。このさきの冒険でも、つぎの行き先がわかっているからといって、情報収集をしないで、先の目的地に向かっても必要な情報やアイテムが手に入っておらず、ダンジョンの中に入れないといったことがある。町や城での情報収集は、しっかりするようにしたい。

←王様の話を聞いていないと、せっかく時間をかけてカオス神殿にやってきても、神殿の扉が開かず、徒労に終わってしまう。

●コーネリア城 1F

●コーネリア城 2F

アイテムリスト

❶てつのよろい
テント
ニトロのかやく
❷コテージ
サーベル
ミスリルナイフ

※宝箱のある部屋に入るには神秘のカギが必要

コーネリアの町

ガーランドを倒すために装備をととのえる

コーネリアの町での目的は、ガーランドとの戦闘にそなえての武器や防具、回復アイテムの調達。特定の町の人の話を聞いておく必要があるといったことはないが、今後向かう町の情報をいろいろと聞ける。買い物以外に町の人に話を聞いて回ること。

魔法も忘れずに買おう

武器と防具は、主戦力となるキャラクターを優先して買うこと。魔法に関しては、ケアルは必須。また、カオス神殿にはアンデッド系のモンスターが多い。ディアとファイアも買っておきたい。資金は400ギルと限りがあるので、まずは武器と防具。そして、お金を稼いで魔法を買うという流れで装備の充実を図ろう。

↑カオス神殿には毒を持ったモンスターがいる。どくけしも買っておきたい。

●コーネリアの町

武器屋

ヌンチャク	8ギル
ナイフ	4ギル
つえ	4ギル
レイピア	8ギル
ハンマー	8ギル

防具屋

ふく	8ギル
かわのよろい	40ギル
くさりかたびら	65ギル

道具屋

ポーション	40ギル
どくけし	50ギル
フェニックスのお	500ギル
ねぶくろ	50ギル

宿屋

宿泊料	30ギル

教会

復活料	40ギル

Lv1白魔法屋

ケアル	50ギル
ディア	50ギル
プロテス	50ギル
ブリンク	50ギル

Lv1黒魔法屋

ファイア	50ギル
スリプル	50ギル
シェイプ	50ギル
サンダー	50ギル

コーネリア城・町～カオス神殿

カオス神殿は北西の岬の先にある

カオス神殿は、コーネリア城の北西の岬にある。この段階では進める場所は北西しかないため、北へ進んでいけば、迷うことなくたどり着けるだろう。なお途中の山に洞窟があるが、これはエキストラダンジョン。まだ入ることはできないので、無視して進もう。

↑カオス神殿周辺は出現するモンスターが強くなる。装備がそろうまえは近づかない。

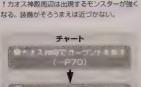
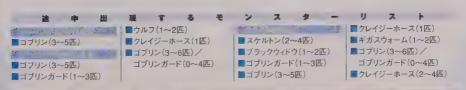
❶コーネリア城・町～カオス神殿

途中出現するモンスターリスト

- ゴブリン(3～5匹)
- ゴブリン(3～5匹)
- ゴブリンガード(1～3匹)

- ウルフ(1～2匹)
- クレイジーホース(1匹)
- ゴブリン(3～6匹)／ゴブリンガード(0～4匹)

- スケルトン(2～4匹)
- ブラックウィドウ(1～2匹)
- ゴブリンガード(1～3匹)
- ゴブリン(3～5匹)

- クレイジーホース(1匹)
- ギガスウォーム(1～2匹)
- ゴブリン(3～6匹)／ゴブリンガード(0～4匹)
- クレイジーホース(2～4匹)

ギガースウォーム HP 56

弱点：炎
抵抗：なし
要注意：高い攻撃力

詳細データ→P249

クレイジーホース HP 64

弱点：なし
抵抗：なし
要注意：複数回攻撃

詳細データ→P251

ブラックウィドウ HP 28

弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高い回避率

詳細データ→P261

Scene1

カオス神殿

[illegible]るため、ガーランドに戦いを挑む！

目的 ガーランドを倒してセーラ姫を救う

セーラ姫をさらったガーランドは、出入口の真上の部屋におり、話しかけると戦闘となる。ここでの注意点はひとつ。ガーランドを倒すと、自動的にコーネリア城に戻る。アイテムを取り逃していると、再びカオス神殿にこなくてはいけなくなるので、ガーランドを倒すまえにアイテムは回収しておくこと。

↑ガーランドは出入口の近くにいるので、すぐに戦いを挑める。長いダンジョンを攻略する必要がないので、1回目はアイテムの回収。2回目にガーランドを倒すという流れが安全でベスト。

ステータスチェック

主戦力のキャラクターが、ゴブリンに30〜40程度のダメージを与えられる攻撃力はほしい。またパーティ全員のHPは、できれば80を超えておきたい。魔法が使えないパーティの場合は、戦いが長期戦になる可能性が増すので、さらに100前後まで育てておこう。

アイテム入手
右側の部屋のアイテムは取れない

宝箱の部屋は全部で4ヵ所あるが、そのうち右上と右下の部屋には、コーネリアの城の宝箱の部屋同様、神秘のカギがないと入ることができない。神秘のカギを入手直後、とくにカオス神殿には再度訪れる必要がないため、忘れてしまいやすいが、ルーンブレードといった貴重な武器が入っている。コーネリア城にやってきたついでに取りにくるようにしよう。

←頭に装備できる防具は、このさき当分手に入らない。❷の宝箱のかわのほうしは、かなり貴重なので、取り忘れないようにしよう。

攻略アドバイス
ディアとファイアを活用して戦う

このダンジョンでは、アンデッド系のモンスターが数多く出現する。そこで、グールやスケルトンなどのアンデッド系のモンスターは弱点であるディアやファイアで攻撃、それ以外のゴブリンやウルフなどのモンスターは物理攻撃。といった具合にモンスターのタイプによって攻撃方法をうまく使い分けて、効率よくダメージを与えて戦っていこう。

←ディアなら複数のモンスターもまとめて倒すことができる。アンデッド系のモンスターをターゲットにレベルアップをはげむのも手だ。

ウェアウルフ	HP 68
弱点	なし
抵抗	なし
要注意	毒の追加効果

詳細データ→P247

ウォーグウルフ	HP 72
弱点	なし
抵抗	なし
要注意	高い回避率

詳細データ→P247

グール	HP 48
弱点	炎,ディア系
抵抗	冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
要注意	まひの追加効果

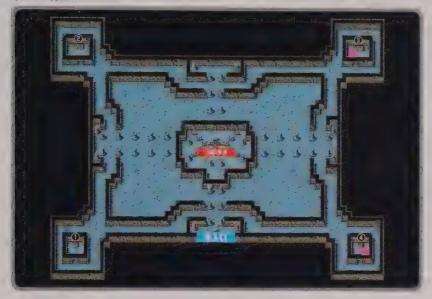
詳細データ→P250

●カオス神殿

アイテムリスト

- ❶テント
- ❷ポーション
- かわのぼうし
- ❸ウェアバスター
- きんのはり
- ❹ルーンブレード

※❸❹の宝箱のある部屋に入るには神秘のカギが必要

途中出現するモンスターリスト

■ウルフ(4〜6匹)／
ウォーグウルフ(0〜1匹)
■ギガースウォーム(1〜2匹)
■グール(1匹)
■ゴブリンガード(1〜3匹)／
ウルフ(0〜2匹)／
ウォーグウルフ(0〜2匹)／
ゴブリン(0〜2匹)
■ゴブリンガード(2〜5匹)／
ウェアウルフ(0〜2匹)
■スケルトン(2〜4匹)
■ゾンビ(2〜4匹)
■ブラックウィドウ(1〜2匹)
■ガーゴイル(2〜3匹)

ガーランド

物理攻撃と魔法で一気にたたみかける

ガーランドには、とくに抵抗も弱点もない。物理攻撃とファイアといったように、もっともダメージが与えられる攻撃の組み合わせで戦おう。なお、ガーランドは物理攻撃以外の攻撃は一切してこないので、ダメージを受けるたびにこまめに回復していれば、簡単に倒すことができるはずだ。

↑30前後のダメージが与えられるのであれば、数ターンで難なく倒せる。

コーネリア城・町〜マトーヤの洞窟、港町プラボカ

マトーヤの洞窟に現段階で行く必要性

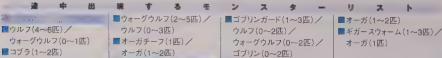
セーラ姫を助けると、コーネリア城の北にかかる橋が修復され、渡れるようになる。つぎの目的地のマトーヤの洞窟と港町プラボカは、その橋を通って向かう。マトーヤの洞窟に現段階で向かっても、とくにイベントはないが、物語を把握するためにも立ち寄ろう。

↑助けたセーラ姫から受け取るリュートは、物語終盤で必要になる。大事に持っておこう。

❶コーネリア城・町〜マトーヤの洞窟
❷コーネリア城・町〜港町プラボカ

チャート

途中出現するモンスターリスト

ウルフ(4〜6匹)／ウォーグウルフ(0〜1匹)
コブラ(1〜2匹)
ギガスウォーム(1〜3匹)／オーガ(1匹)
オーガ(1〜2匹)

ウォーグウルフ(2〜5匹)／ウルフ(0〜3匹)
オーガチーフ(1匹)／オーガ(1〜2匹)
リザード(1匹)
ギガースウォーム(1〜2匹)

ゴブリンガード(1〜3匹)／ウルフ(0〜2匹)／ウォーグウルフ(0〜2匹)／ゴブリン(0〜2匹)
クレイジーホース(2〜4匹)
ウルフ(4〜6匹)／ウォーグウルフ(0〜1匹)

オーガ(1〜2匹)
ギガースウォーム(1〜3匹)／オーガ(1匹)

オーガチーフ HP 132
弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高いHPと攻撃力
詳細データ→P248

コブラ HP 56

弱点：なし
抵抗：なし
要注意：毒の追加効果
詳細データ→P252

リザード HP 92

弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高いクリティカル率
詳細データ→P265

マトーヤの洞窟

マトーヤに会って話を聞く

コーネリア城から最初に訪れた場合は、水晶の目を盗まれたということをマトーヤに聞く以外は、宝箱を回収するだけで、とくに何もすることはない。マトーヤが水晶の目というアイテムを探しているということだけを覚えていこう。再び訪れることになるのは、船を手に入れて、さらにダンジョンをふたつ攻略したあと。イベントの流れなどについては、うしろのページ(→P86)で詳しく解説しているので、気になる人はそちらを参照してほしい。

ちなみに洞窟内をウロウロしているほうきに話しかけると「トクレセン　タボービ」と答える。このままだと意味不明だが、逆に読んでみれば意味がわかる。「ビーボタン　セレクト」。ワールドマップを見るための操作を教えてくれているのだ。

←宝箱の中身は、物語序盤では比較的高価なポーションとどくけし。武器や防具ではないが、かなりありがたい中身といえるだろう。

←ほうきに話を聞いていないと、ワールドマップが見られないということはない。ゲーム開始時からワールドマップは見られる。

●マトーヤの洞窟

アイテムリスト
❶ポーション
ポーション
どくけし

港町プラボカ

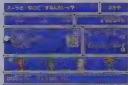
かいぞくを倒して船を手に入れる

プラボカでの目的は、町を荒らし回っている海賊ビッケを倒し、船を入手すること。町の左上の建物の前にいる人物がビッケ。話しかけると戦闘となるので、宿屋や武器屋に立ち寄ってから話しかけるようにしよう。戦闘に勝利すれば船が手に入って、新たなエリアに進めるようになる。

←これが海賊。話しかけると即戦闘になるので、戦う準備ができてから話しかけるようにしよう。

←海賊を倒すと、町は元の活気あふれる町に戻る。海へ出るまえに町の人から情報を収集しておこう。

海賊と戦うまえに買い物をしよう

海賊との戦いにそなえ、まずは町に着いたら、装備の充実を図りたい。ただし、海賊はそれほど強くないうえ、すぐに向かうことになるエルフの町には、この町より強力な防具が売っている。そこで、プラボカの町では武器だけを買うようにしよう。また魔法もエルフの町のほうが充実している。買うのはインビジだけにしておこう。

←エルフの町での買い物にそなえて、プラボカでは節約。

ステータスチェック

プラボカの町までたどり着けるだけの能力があれば、海賊は難なく倒せる。ただし海からさき、モンスターが格段に強くなるので、パーティ全員のHPは100以上。主戦力のキャラクターが2〜3回の攻撃でオーガを倒せるぐらいにはなっておきたい。

BOSS かいぞく

物理攻撃だけでも十分倒せる

かいぞくは9体という集団で襲ってくるところが、非常にやっかいだ。とはいえ、かいぞくの能力はウルフ程度で、あまり強くない。時間はかかるが、物理攻撃でひたすら攻撃しているだけで簡単に倒せる。もしスプリルを覚えているのならよく効くので、使ってみるといいだろう。

↑宿屋に泊まって体力をきちんと回復していれば、まったく問題なく倒せる。

●港町プラボカ

武器屋

品名	価格
ハンマー	8ギル
ブロードソード	450ギル
バトルアクス	450ギル
シミター	160ギル

防具屋

品名	価格
かわのよろい	40ギル
くさりかたびら	65ギル
てつのよろい	640ギル
かわのたて	12ギル
かわのてぶくろ	50ギル

道具屋

品名	価格
ポーション	40ギル
エーテル	150ギル
どくけし	50ギル
めぐすり	50ギル
フェニックスのお	500ギル

宿屋

品名	価格
宿泊料	50ギル

教会

品名	価格
復活料	80ギル

Lv2白魔法屋

品名	価格
ブラナ	250ギル
サイレス	250ギル
バサンダ	250ギル
インビジ	250ギル

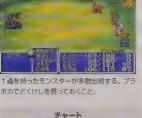
Lv2黒魔法屋

品名	価格
ブリザド	250ギル
ダクネス	250ギル
ストライ	250ギル
スロウ	250ギル

港町プラボカ～ドワーフの洞窟、エルフの城・町

さきにどちらの場所に向かってもいい

船を手に入れると、ドワーフの洞窟とエルフの城・町という場所に行けるようになる。どちらからさきに向かってもいいのだが、このさきエルフの城・町から別のダンジョンへ行くことになる。無駄な行き来を減らすためにも、さきにドワーフの洞窟へ向かおう。

↑毒を持ったモンスターが多数出現する。プラボカでどくけしを買っておくこと。

❶港町プラボカ～ドワーフの洞窟
❷港町プラボカ～エルフの城・町
❸ドワーフの洞窟～エルフの城・町

チャート

途中出現するモンスターリスト

■サハギン(0～6匹)／ビッグアイ(1～2匹)
■シャーク(1匹)
■パイレーツ(1～5匹)
■サハギン(4～6匹)
■シャーク(1匹)／サハギンシーフ(0～1匹)
■シャーク(1～2匹)／サハギン(0～2匹)／ビッグアイ(0～1匹)
■サハギン(3～7匹)／サハギンシーフ(0～2匹)
■シャーク(1～2匹)／サハギンシーフ(0～3匹)

■ウルフ(4～6匹)／ウォーグウルフ(0～1匹)
■コブラ(1～2匹)
■ギガスウォーム(1～3匹)／オーガ(1匹)
■オーガ(1～2匹)
■ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
■オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)

シャーク	HP 120
	弱点：雷 抵抗：地,炎 要注意：高い攻撃力

詳細データ→P253

タランチュラ	HP 64
	弱点：なし 抵抗：なし 要注意：毒の追加効果

詳細データ→P255

ビッグアイ	HP 10
	弱点：雷 抵抗：地,炎 要注意：にらみ(まひ)

詳細データ→P259

ドワーフの洞窟

ドワーフたちから話を聞いて情報収集をする

プラボカからはじめてきた段階では、宝箱の回収やドワーフたちから情報を収集する以外、とくにすることはない。ただし、ここで覚えておきたいことがひとつある。それは洞窟の下で運河を掘っているネリクというドワーフが、ニトロのかやくを探しているということ。運河が開通すると船で外海に出られるとのことなので、ニトロのかやくを入手したら届けよう。

←宝箱にはお金も入っている。エルフの町での買い物のためにも残らず失敬してしまおう。

●ドワーフの洞窟

アイテムリスト
❶450ギル
575ギル
❷テント
おおかぶと
❸ウィルムキラー
エーテル
ポーション
❹ミスリルメイル
575ギル
コテージ

※❷❸❹の宝箱がある部屋に入るには神秘のカギが必要

! かじやのスミスのことも覚えておくように

左上の部屋にいるかじやのスミスは、マグネタイトという金属を探している。ニトロのかやく同様、手に入れたら渡しにこよう。

←スミスにマグネタイトを渡すと強力な武器を作ってもらえる。

Scene2-4

エルフの町

人々は悲しみにくれていた。なぜ王子は深い眠りにおちてしまったのか？

エルフの町でも情報収集と、装備の充実が目的となる

まずはつぎに進むべき場所について知るために、町の人から話を聞いておこう。また、いよいよこのさき、階層のある本格的なダンジョンへ向かうことになる。はじめて長期間町を離れることになるので、装備の充実はもちろん、町の周辺でレベルアップをしておくこと。

攻撃魔法をまずは購入する

エルフの町の魔法屋では、ファイラやブリザラといった全体が攻撃可能な魔法が売っている。これらの魔法を使えば、モンスターが効率よく倒せるようになるので、資金の調達もかなりラクになる。ここでは武器や防具はあとにして、まずはファイラやサンダラなどの全体攻撃が可能な魔法を買おう。

↑比較的長いダンジョンがあるので、ここできっちり装備をととのえること。

●エルフの町

武器屋

品名	価格
テツヌンチャク	160ギル
ダガー	140ギル
しゃくじょう	160ギル
サーベル	360ギル

防具屋

品名	価格
てつのよろい	640ギル
どうのうでわ	800ギル
てつのたて	80ギル
かわのぼうし	65ギル
かぶと	80ギル

道具屋

品名	価格
ポーション	40ギル
どくけし	50ギル
きんのはり	500ギル
やまびこそう	50ギル
テント	160ギル

宿屋

品名	価格
宿泊料	100ギル

教会

品名	価格
復活料	200ギル

Lv3白魔法屋

品名	価格
ケアルア	1000ギル
アディア	1000ギル
バファイ	1000ギル
ヒール	1000ギル

Lv4白魔法屋

品名	価格
ポイゾナ	2500ギル

Lv3黒魔法屋

品名	価格
ファイラ	1000ギル
ホールド	1000ギル
サンダラ	1000ギル
シェイラ	1000ギル

Lv4黒魔法屋

品名	価格
スリプラ	2500ギル

エルフの城

目的 城の人々に話を聞いて情報を集める

最初に訪れた段階では、眠っているエルフの王子を起こすことはできないので、情報収集をすることになる。なぜ王子が深い眠りについてしまったのか、また王子を起こすにはマトーヤが作る目覚めの薬が必要であることなど、城内の人に話を聞いて歩こう。現状で取ることのできる宝箱もないので、ひととおり話を聞いたら、すぐに立ち去ろう。

←ベッドで寝息をたてるエルフの王子。目覚めの薬を手に入れたら、また訪れてみよう。

●エルフの城

アイテムリスト
❶ミスリルハンマー
800ギル
700ギル
せいどうのこて

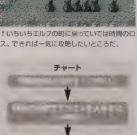
※❶の宝箱のある部屋に入るには神秘のカギが必要

! 宝箱がある部屋への行き方？

右上の宝箱がある部屋へは、建物の中からは行くことができず、マップの矢印のように城壁沿いに歩いて向かうことになる。1歩でも外に出るとお城の外に出てしまうので、注意して歩こう。ちなみにここでも、宝箱の部屋の扉を開けるためには神秘のカギが必要だ。

エルフの城・町～西の城、沼の洞窟

レベルをしっかり上げてから一気に攻略しよう

エルフの町の西にある城がつぎの目的地。ここにいる王様の依頼で南にある沼の洞窟からクラウンと呼ばれるアイテムを取りに行くことになる。一度エルフの町を離れると長いあいだ体力の回復などができない。どくけしやポーションといった回復アイテムを買っておこう。

↑いちいちエルフの町に戻っていては時間のロス。できれば一気に攻略したいところだ。

❶エルフの城・町～西の城
❷西の城～沼の洞窟

チャート

途中出現するモンスターリスト

■ウルフ(4～6匹)／ウォーグウルフ(0～1匹)
■コブラ(1～2匹)
■ギガスウォーム(1～3匹)／オーガ(1匹)
■オーガ(1～2匹)
■ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
■オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
■ゴブリンガード(2～5匹)／ウェアウルフ(0～2匹)
■オーガ(1～2匹)
■ガスト(1～4匹)
■ウォーグウルフ(2～5匹)／ウルフ(0～3匹)
■オーガチーフ(1匹)／オーガ(1～2匹)
■タランチュラ(1～4匹)
■サソリ(2～4匹)

ガスト	HP 56
弱点	炎,ディア系
抵抗	冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
要注意	マヒの追加効果

詳細データ→P249

サソリ	HP 84
弱点	なし
抵抗	なし
要注意	毒の追加効果

詳細データ→P252

タランチュラ	HP 64
弱点	なし
抵抗	なし
要注意	毒の追加効果

詳細データ→P255

西の城

西の城の王の頼みを聞く

お城の中央にある部屋にいる王様に話を聞くと、エルフの王子を眠らせたアストスに奪われたというクラウンを取ってきてほしいと頼まれる。アストスはお城の南にある沼の洞窟にいるとのこと。王様の話をひととおり聞いたら、沼の洞窟へ向かおう。ちなみに宝箱のある部屋へは、神秘のカギがないと入れない。カギを手に入れたら、もう一度きてみよう。

←ひとり困っている王様。アストスからクラウンを取り返して、持ってきてあげよう。

●西の城

アイテムリスト

❶ちからのつえ
フォールチョン
はがねのこて

※❶の宝箱のある部屋に入るには神秘のカギが必要

途中出現するモンスターリスト

マミー（2〜5匹）
レイス（2〜6匹）

沼の洞窟

たち。しかし、クラウンは強固なモンスターたちに守られていた。

目的 クラウンを入手する

B3Fにあるクラウンを手に入れることが、ここでの目的。はじめての階層のあるダンジョンとなるので、マップのつながりを確認しながら慎重に進もう。また、ミニゲームでひじょうぐちを手に入れていない場合は、クラウン入手後、再度出入口まで戻ってこなくてはいけない。残りHPとMPには、つねに気を配ろう。

↑タンジョンを往復する必要があり、中途半端な能力だとクラウンを手に入れられても、ダンジョンから出るまえにやられてしまうことも。エルフの町で買える最強の装備を買いそろえておこう。

ステータスチェック

長期戦が予想されるので、できるだけ余裕をもって挑むようにしよう。主戦力キャラクターはモンスターをほぼ一撃で倒せるだけの攻撃力と、パーティ全員のHPが120以上ほしい。また回復キャラクターのMPも100以上あると心強い。

アイテム入手
とりあえずはクラウン入手を優先

宝箱の一部は、神秘のカギがないと取れないものもある。すべてのアイテムを回収するためには、再度ダンジョンを訪れることになるので、クラウンだけをめざすというのも手。アイテムの回収に動き回らなくていいぶん、体力の温存ができて安全だ。

←ちなみに神秘のカギが必要な宝箱の中身は、つぎに向かうメルモンドの町で買える。時間の短縮を図りたければ、無視してもいいだろう。

攻略アドバイス
固定モンスターに要注意

クラウンの入っている宝箱などの前には、固定モンスターが出現するゾーンがある。ゾーンに足を踏み入れるごとにモンスターが出現するので、マップで出現するゾーンをしっかり確認し、それらの宝箱のまわりでは不用意に動き回らないようにしよう。

←固定モンスターは、ダンジョン内に出現するモンスターよりもワンランク能力が高い。必ず体力を回復してから足を踏み入れよう。

モンスター	HP	弱点	抵抗	要注意	詳細データ
アナコンダ	80	なし	なし	高い攻撃力	→P246
ガーゴイル	80	なし	地	高いHP	→P249
グリーンスライム	24	冷,炎	地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	高い防御力	→P250
クロウラー	84	なし	なし	まひの追加効果	→P251
ビスコディーモン	84	なし	冷,炎,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	複数回攻撃	→P259
ブラッディボーン	144	炎,ディア系	冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	高い攻撃力と防御力	→P261

●沼の洞窟B3F

！クラウンを守るピスコディーモン

クラウンの入っている宝箱の前は、固定モンスターの出現するゾーンとなっており、クラウンを取る際に必ずピスコディーモンと戦うこととなる。ピスコディーモンは、攻撃力が高い強敵。また弱点もなく、冷・炎などの抵抗も持っている。戦闘前に体力の回復をしたうえで、物理攻撃かサンダラを中心に戦おう。なお、ピスコディーモンを倒すと、かなり経験値が入る。ラクに倒せるのなら、ここでレベル上げにはげむのもアリだ。

アイテムリスト

- ❶フェニックスのお(共有)
- ❷295ギル
- ❸コテージ
- ❹どうのうでわ
- ❺クラウン
- ❻385ギル
- ❼ぎんのうでわ
- ❽どくけし
- ❾1020ギル

※ ❼❽❾の宝箱のある部屋に入るには神秘のカギが必要

途中出現するモンスターリスト

ウェアウルフ(2〜5匹)／ウォーグウルフ(0〜5匹)
ウェアウルフ(3〜6匹)
ガーゴイル(2〜3匹)
グリーンスライム(2〜4匹)
グレイウーズ(1〜3匹)
サソリ(2〜4匹)
タランチュラ(1〜2匹)／ブラックウィドウ(0〜2匹)／グリーンスライム(0〜1匹)／グレイウーズ(0〜1匹)
ブラッディボーン(1匹)／スケルトン(2〜4匹)／クロウラー(1匹)

ピスコディーモン(2〜4匹)
アナコンダ(2〜6匹)

西の城

ワールドマップ：F-4

目的 ダークエルフの王・アストスを倒す

沼の洞窟で手に入れたクラウンを、西の城の王様に渡すことが目的なのだが、クラウンを持った状態で王様に話しかけると、イベントが発生。ダークエルフの王・アストスとの戦闘となる。それほどの強敵ではないが、沼の洞窟から直接きた場合は、体力を消費しているはず。王様に話しかけるまえに必ずポーションなどで体力を回復しておくこと。また、体力の消耗が激しければ、一度エルフの町に戻ろう。

ステータスチェック

アストスは味方全体にダメージを与える魔法を唱えてくる。また攻撃力も高いので、それらの攻撃に耐えられるだけのHPがないときびしい。どのキャラクターが攻撃されてもいいように、HPは150前後はほしいところだ。攻撃力は、オーガを一撃で倒せるだけあれば申し分ない。

BOSS アストス

補助魔法でステータスアップを図って戦う

ファイラやサンダラなどの攻撃魔法は、HPが150近くあればしのげる。だが、物理攻撃は防御力の低いキャラクターだと一撃でやられる可能性もある。プロテスがあれば、防御力をまず補強すること。あとは物理攻撃を中心に、ファイラやブリザラなどの攻撃魔法で応戦していこう。

↑戦いが長引くと不利。ヘイストで攻撃力を上昇させて一気に決着をつけよう。

●西の城

アイテムリスト
❶ちからのつえ
フォールチョン
はがねのこて

※❶の宝箱のある部屋に入るには神秘のカギが必要

途中出現するモンスターリスト

- マミー（2〜5匹）
- レイス（2〜6匹）

ドワーフの洞窟～メルモンドの町

水晶の目を手に入れたら アイテムを受け渡して進む

ダークエルフの王子・アストスを倒すと、水晶の目が手に入る。このアイテムを入手したら、右にまとめた流れで各場所に向かい、水晶の目を基点にさまざまなアイテムを交換、手に入れていくことになる。最終的な目的は、ニトロのかやくをドワーフの洞窟にいるネリクに渡し、運河を開通してもらって外海に向かうこと。まずは水晶の目を探しているマトーヤにいる洞窟へ向かおう。

←マトーヤの洞窟へはプラボカから戻るよりも、エルフの町から船で北に向かい、コーネリア城下の南にある船着場経由で行ったほうが早い。

←運河が開通すると、陸地の一部が海に変わり、船で通り抜けられるようになる。これでつぎの目的地であるメルモンドの町に行けるのだ。

水晶の目を手に入れてからの流れ

❶魔女のマトーヤに水晶の目を渡す

←目の見えないマトーヤに水晶の目を渡すと、目覚めの薬を作ってくれる。これでエルフの王子が目覚めさせられる。

❷エルフの王子に目覚めの薬を渡す

←エルフの王子に目覚めの薬を飲ませると、無事深い眠りから起きる。そして、お礼に神秘のカギをもらえる。

❸神秘のカギを使ってコーネリア城の宝を取る

←神秘のカギでコーネリア城1Fの宝箱のある部屋に入れるように。部屋にある宝からニトロのかやくを手に入れよう。

❹ニトロのかやくをドワーフのネリクに渡す

←ドワーフの洞窟にいるネリクにニトロのかやくを渡すと、そのかやくで運河が開通。船で外海に出られるように。

宝箱の回収も忘れずに

神秘のカギが手に入ると、これまで取れなかった宝箱が取れるようになる。ルーンブレードやウィルムキラーなど、町では買えない貴重な武器や防具が、それらの宝箱には入っているので、メルモンドの町へ向かうまえに下の表を参考に残らず回収しておこう。

←ミスリル製の武器や防具は、メルモンドのつぎに向かうクレセントの町でも買えるが、能力が高いだけあって高価。この段階で手に入るのは、うれしい。

神秘の鍵で入手できるアイテム

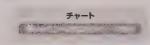
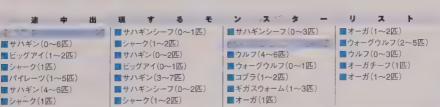
コーネリア城	カオス神殿	エルフの城	ドワーフの洞窟	西の城
てつのよろい	ウェアバスター	ミスリルハンマー	テント	ちからのつえ
テント	きんのはり	800ギル	おおかぶと	フォールチョン
ニトロのかやく	ルーンブレード	700ギル	ウィルムキラー	はがねのこて
コテージ		せいどうのこて	エーテル	
サーベル			ポーション	**沼の洞窟**
ミスリルナイフ			ミスリルメイル	ぎんのうでわ
			575ギル	どくけし
			コテージ	1020ギル

運河が開通したら いよいよ外海へ

運河が開通したら、いよいよ大陸に囲まれた内海から外海へ。まず最初に向かうのは、メルモンドの町。運河を抜けて西に進めば、すぐに見つかるはずだ。

ちなみにさらに海を西へ進むと、クレセントレイク(→P98)という町へも向かうこともできる。ここでは、メルモンドの町で売っているものよりも強いミスリル製の武器や防具が買える。どれも高価だが、この段階で揃えておくと、戦いがかなりラクになる。どのみち武器や防具は買い替えることになるので、資金が4～5万ギルあるというのなら、クレセントレイクの町に立ち寄るのもいいだろう。

❶ドワーフの洞窟～メルモンドの町

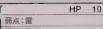
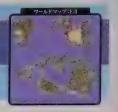
チャート

↑運河の左上の渦は、エキストラダンジョンの入口。いまの段階では、まだ攻略できない。

途中出現するモンスターリスト

[illegible]	サハギンシーフ(0～1匹)	サハギンシーフ(0～3匹)	オーガ(1～2匹)
サハギン(0～6匹)	シャーク(1～2匹)	[illegible]	ウォーグウルフ(2～5匹)
ビッグアイ(1～2匹)	サハギン(0～2匹)	ウルフ(4～6匹)	ウルフ(0～3匹)
シャーク(1匹)	ビッグアイ(0～1匹)	ウォーグウルフ(0～1匹)	オーガチーフ(1匹)
パイレーツ(1～5匹)	サハギン(3～7匹)	コブラ(1～2匹)	オーガ(1～2匹)
サハギン(4～6匹)	サハギンシーフ(0～2匹)	ギガスウォーム(1～3匹)	
シャーク(1匹)	シャーク(1～2匹)	オーガ(1匹)	

オーガチーフ HP 132
弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高いHPと攻撃力
詳細データ→P248

シャーク HP 120

弱点：雷
抵抗：地,炎
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P253

ビッグアイ HP 10
弱点：雷
抵抗：地,炎
要注意：にらみ(まひ)
詳細データ→P259

メルモンドの町

情報収集と装備の充実を図る

この町でやるべきことは、情報収集と装備の充実。まずはなぜ大地が腐ってしまったのか、その原因を町の人々にたずねてまわろう。そうすれば、つぎにどこに向かえばいいのかわかるはずだ。とくにイベントもないので、装備や魔法を買いそろえたら、すぐに目的地へ向かおう。

↑マップ右上の墓場の近くにいる学者・ウネ。のちのちお世話になるので、彼のことは絶対に忘れないようにしよう。

防具重視で購入

武器はそれほど強化できないので、ここでは防具を中心に購入していこう。ただしナイトのよろいは、かなりの防御力を誇るが高価。無理に買う必要はない。また、レイズやヒーラなどは戦いで必須となる魔法。忘れずに習得させておきたい。

●メルモンドの町

武器屋

品名	価格
しゃくじょう	160ギル
サーベル	360ギル
ロングソード	1200ギル
フォールチョン	360ギル

防具屋

品名	価格
ナイトのよろい	36000ギル
ぎんのうでわ	4000ギル
おおかぶと	360ギル
せいどうのこて	160ギル
はがねのこて	600ギル

宿屋

品名	価格
宿泊料	100ギル

Lv5白魔法屋

品名	価格
ケアルダ	4000ギル
レイズ	4000ギル
ダディア	4000ギル
ヒーラ	4000ギル

Lv5黒魔法屋

品名	価格
ファイガ	4000ギル
クラウダ	4000ギル
テレポ	4000ギル
ラスロウ	4000ギル

メルモンドの町～アースの洞窟、賢者の洞窟

土のカオス・リッチを倒し大地をよみがえらせる

本書では、体力と時間のロスという点からチャートでは、メルモンドの町からアースの洞窟に直接向かう形にしている。だが、最初に巨人の洞窟に向かい、巨人が行く手をふさいでいるのを確認し、アースの洞窟へ行くのが正しいルート。より物語を楽しみたいのなら、さきに巨人の洞窟に立ち寄ろう。

アースの洞窟には、2回訪れることになり、どちらもボスがいるうえ長期戦となる。回復アイテムは10個以上は買っておきたい。また、きんのはりも忘れずに。

❶メルモンドの町～アースの洞窟
❷メルモンドの町～巨人の洞窟・賢者の洞窟

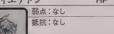
チャート

途中出現するモンスターリスト

グール（2～5匹）／	ガスト（0～4匹）	オーガ（1～3匹）／ハイエナドン（0～2匹）	タランチュラ（3～6匹）／ブラックウィドウ（0～2匹）
	シャドウ（3～7匹）	ウォーグウルフ（4～8匹）	
	オーガチーフ（1匹）／オーガ（1～2匹）	キティタイガー（1～3匹）	

ガスト HP 56
弱点：炎,ディア系
抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
要注意：まひの追加効果
詳細データ→P249

キティタイガー HP 132
弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高いクリティカル率
詳細データ→P250

ハイエナドン HP 120
弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高い回避率
詳細データ→P258

アースの洞窟

目的 バンパイアを倒してスタールビーを入手する

最深部のB3Fにいるバンパイアを倒して、スタールビーというアイテムを手に入れることが目的。ミニゲームでひじょうぐちを手に入れていなければ、バンパイアを倒したあと、再び出口まで戻らなくてはいけない。体力を温存しながら、バンパイアのもとへ向かおう。

↑コカトリスは石化の追加効果を持つ。この段階では石化はきんのはりでしか回復できないので、つねに数個は持っていよう。

ステータスチェック

ダンジョンを往復するため長期戦となるので、ここでも体力がポイント。パーティ全員のHPは前列のキャラクターが300近く、後列のキャラクターも200前後まで上げておきたいところだ。

攻略アドバイス
固定モンスターに注意

宝箱の近く以外にも固定モンスターが出現するゾーンがあるので注意したい。とくにB1Fの左上の通路とB3Fの左上の部屋は、出現ゾーンが1ヵ所にかたまっており、不用意に足を踏み入れると、何度も戦闘をしなくてはいけない。無駄な体力消費をおさえるためにも、よけて通るようにしよう。

←宝箱付近に出現する固定モンスターは、よけて通れるものもいくつかいる。レベル上げにはげむのでなければ、よけて進もう。

アイテム入手
武器以外のアイテムはあと回しで

アースの洞窟へは、賢者の洞窟に行ったあとに再び訪れることになる。ほとんどの宝箱は、バンパイアのもとへ向かうついでに回収できるが、少しでも体力を温存したければ、現段階では宝箱の回収は武器だけにして、レベルの少しでも上がった2度目の攻略の際に残りの宝箱を取るのもいいだろう。

←大半の宝箱の中身は、お金。2回目の攻略も合わせると25000以上にもなる。つぎの町での買い物にそなえてすべて取っておきたい。

アースエレメント HP 288
- 弱点：炎
- 抵抗：地,雷,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
- 要注意：高いHPと攻撃力

詳細データ→P245

コカトリス HP 50

- 弱点：なし
- 抵抗：地
- 要注意：石化の追加効果

詳細データ→P252

トロル HP 184
- 弱点：炎
- 抵抗：なし
- 要注意：複数回攻撃

詳細データ→P258

ヒルギガース HP 240
- 弱点：なし
- 抵抗：なし
- 要注意：高いHPと攻撃力

詳細データ→P260

マミー HP 80

- 弱点：炎,ディア系
- 抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
- 要注意：眠りの追加効果

詳細データ→P263

レイス HP 86
- 弱点：炎,ディア系
- 抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
- 要注意：まひの追加効果

詳細データ→P265

●アースの洞窟B1F

アイテムリスト

- ❶1975ギル
- ❷880ギル
  - ポーション
- ❸どくけし
  - 795ギル

！左下の通路に足を踏み入れないように

出入口右の通路は、固定モンスターのヒルガギースとリザードが出現するゾーンになっている。その奥に宝箱があるというわけではないので、近づかないようにしよう。レベルアップを図りたいのなら、同じ固定モンスターでも宝箱付近で出現するアースエレメントのほうがオススメ。獲得できる経験値が高いうえに、必ず1匹しか出現しないため、倒しやすいからだ。HPは高く強敵ではあるが、炎が弱点。ファイアと物理攻撃で倒していこう。

●アースの洞窟B2F

アイテムリスト

- ❶さんごのつるぎ
  - テント
  - 330ギル
- ❷5000ギル
  - かわのたて
  - 575ギル

途中出現するモンスターリスト

- アナコンダ(2～6匹)
- オーガチーフ(1～4匹)／オーガ(0～2匹)
- ガーゴイル(3～8匹)
- コブラ(3～7匹)
- タランチュラ(3～6匹)／ブラックウィドウ(0～2匹)
- マミー(2～5匹)
- ミノタウロス(1～2匹)

- ウェアウルフ(2～5匹)／ウォーグウルフ(0～5匹)
- オーガチーフ(1～4匹)／オーガ(0～2匹)
- ガーゴイル(3～8匹)
- コブラ(3～7匹)
- タランチュラ(4～8匹)
- トロル(1～2匹)／ミノタウロス(0～1匹)
- ヒルギガース(1～2匹)
- ミノタウロス(1～2匹)

- アースエレメント(1匹)
- ヒルギガース(1～2匹)／リザード(0～3匹)

●アースの洞窟B3F

アイテムリスト

❶ねぶくろ
❷きんのはり
❸3400ギル
❹1020ギル
❺スタールビー

ボスの部屋の先へはまたあとでくる

マップ中央下にいるバンパイアに話しかけると戦闘になる。戦闘に勝利すると部屋の中に進めるので、スタールビーを忘れずに手に入れておこう。部屋の右側の扉から奥に進むと先に石版があるが、いまの段階では何もイベントは起こらない。スタールビーを手に入れたら、すぐに出口をめざして進もう。

←バンパイアのいた部屋の奥にある謎の石版。2回目のアースの洞窟攻略で、この石版から先のフロアに進むことになる。

途中出現するモンスターリスト

ウェアウルフ(2〜5匹)／
ウォーグウルフ(0〜5匹)
オーカーゼリー(2〜5匹)／
タランチュラ(0〜5匹)
オーガチーフ(1〜4匹)／
オーガ(0〜2匹)
コカトリス(2〜6匹)
ピスコディーモン(2〜4匹)
マミー(2〜5匹)
レイス(2〜6匹)
ワイト(2〜5匹)／
ガスト(2〜5匹)
アースエレメント(1匹)

BOSS バンパイア

ディアとファイアを活用して戦おう

HPが毎ターン14回復したり、マヒの追加効果を持っていたりはするが、能力的にはアースエレメントを少し強くした程度。しかも1体しか出現しないので、物理攻撃と弱点であるディア系かファイア系の魔法で簡単に倒せるはず。帰りの体力温存のためにも一気に倒してしまいたい。

↑アースエレメントがラクに倒せる力があれば、2〜3ターンで倒せるだろう。

Scene3-③ Dungeon Guide ◆ダンジョンガイド

巨人の洞窟

石の巨人にスタールビーを渡す

マップ中央の通路に石の巨人が立っている。メルモンドの町からきた場合は、どいてもらえないため、通り抜けられないが、アースの洞窟B3Fでスタールビーを手に入れていれば、それと引き替えに通れるようになる。すぐ左に賢者の洞窟へ向かうための出入口があるが、下の部屋に宝箱がいくつかある。ミスリルかぶとといった能力の高い防具が入っているので、忘れずに取っておこう。

←スタールビーを渡すと、どいてくれる石の巨人。エクストラダンジョンでも同じような流れのマップがあるので、覚えておこう。

←出現するモンスターは、メルモンドの町周辺とほぼ同じ。さほど脅威となるモンスターもいないので、問題なく進めるだろう。

●巨人の洞窟

アイテムリスト
❶ミスリルのかぶと
450ギル
620ギル
グレートアクス

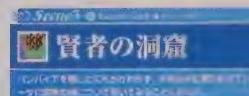
※すべてのアイテムは石の巨人にスタールビーを渡さないと取れない

途中出現するモンスターリスト

■ウォーグウルフ（4～8匹）

■オーガチーフ（1匹）／オーガ（1～2匹）

■キティタイガー（1～3匹）

■タランチュラ（4～8匹）

賢者から土の杖をもらう

賢者サーダに話しかけると、邪悪な封印を打ち破る力を持つ、土の杖というアイテムをもらえる。ここでの目的は、このアイテムを受け取ることだけ。大地の腐敗の原因について、サーダからひととおり話を聞いたら、いまきた道を戻り、アースの洞窟B3Fの石版のところへもう一度向かう。ちなみに2回目となるアースの洞窟は、B5Fまで進まなくてはいけないうえに最後に待ち構えているボスもかなりの強敵。コテージを使ったりメルモンドの町に戻って態勢をととのえることはもちろん、少しでも冒険がラクになるように、クレセントレイクの町まで足をのばし、プロテアやインビアといった魔法を買いそろえておきたい。

←サーガの話を聞けば、バンパイアを倒したのに大地の腐敗が止まらない理由や、本当の敵のことなどについて知ることができる。

←賢者の洞窟の目的は、土の杖を受け取ることだけ。宝箱なども一切ないので、目的を達したら、すぐにアースの洞窟へ向かおう。

●賢者の洞窟

Scene 1-4

アースの洞窟

びアースの洞窟へやってきたのだった。

目的 最深部にいる土のカオス・リッチを倒す

2回目となるアースの洞窟での目的は、B5Fにいるリッチというボスモンスターを倒すこと。リッチはいままでのボスに比べると、段違いに強い。心して戦うように。B3Fまでは一度きたことがあるので、すんなり進めるはずだが、残りのフロアは迷路状になっており、やや迷いやすい。マップを参考に最短ルートを進んでいこう。

↑このあたりのボス戦からは、補助魔法を使わないと戦いがきびしくなってくる。なかでもヘイストは今後必須となってくる魔法なので、もし覚えていないようなら、面倒でもエルフの町に戻って購入しておこう。

ステータスチェック

リッチは全体魔法を使ってくるので、HPは最低でも200以上はほしい。また、リッチはHPが1200もあるので、高い攻撃力も求められる。主戦力のキャラクターがオーガメイジに100近いダメージを与えるぐらいに育っていないと、苦戦を強いられるだろう。

攻略アドバイス
大きなダンジョンなのでリッチ打倒を優先

ボスを倒したあとにダンジョンの外へ出られるワープゾーンが出現するため、1回目の攻略とは異なり、往復しなくてもいい。帰りの体力を計算して、ボスと戦う必要がないぶん、ラクとはいえるだろう。ただし、ボスが強敵なだけに体力を温存しておくにこしたことはない。寄り道をしたり、むやみに固定モンスターと戦わないなど、HPやMPの消費をおさえる工夫はおしまないようにしよう。

←B3Fまでは一度きているとはいえ、全部でB5Fまでと長丁場。ボスのもとまで進むだけでも、かなりの数の敵と戦うことになる。

アイテム入手
中身に応じてアイテムを無理に取らない

宝箱の中身はほとんどがギル。唯一の防具のミスリルのたても、メルモンドの町では買えないが、次の目的地のクレセントレイクの町で買うことができる。固定モンスターと戦わないで開けられる宝箱は回収してもいいが、ボス戦に万全を期したいのなら、あえて取らないで進むのも手だろう。なお、ダンジョンが長いので、数回にわけてアイテムを取りにくると時間のロス。回収するのなら一気にすまそう。

←往復する必要がないので、帰りにアイテムを回収するということができない。アイテムの全回収をめざすのなら、ボス戦まえに済ませておこう。

アースエレメント	HP 288
	弱点：炎 抵抗：地,雷,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精 要注意：高いHPと攻撃力

詳細データ→P245

コカトリス	HP 50
	弱点：なし 抵抗：地 要注意：石化の追加効果

詳細データ→P252

ヒルギガース	HP 240
	弱点：なし 抵抗：なし 要注意：高いHPと攻撃力

詳細データ→P260

●アースの洞窟B3F

！石板を調べると下への階段が現われる

賢者サーダにもらった土の杖を持った状態で、マップ中央の石版を調べると階段が出現する。この階段を通って、B4Fへ進もう。

アイテムリスト

- ❶ねぶくろ
- ❷きんのはり
- ❸3400ギル
- ❹1020ギル
- ❺スタールビー

●アースの洞窟B4F

アイテムリスト

- ❶5450ギル
- 1520ギル
- つえ
- 3400ギル
- 1455ギル
- ❷1250ギル
- ミスリルのたて
- テント

途中出現するモンスターリスト

- ウェアウルフ(2～5匹)／ウォーグウルフ(0～5匹)
- オーカーゼリー(2～5匹)／タランチュラ(0～5匹)
- オーガチーフ(1～4匹)／オーガ(0～2匹)
- コカトリス(2～6匹)
- ピスコディーモン(2～4匹)
- マミー(2～5匹)
- レイス(2～6匹)
- ワイト(2～5匹)／ガスト(2～5匹)

- オーカーゼリー(2～5匹)
- タランチュラ(0～5匹)
- コカトリス(2～6匹)
- ゴブリンガード(0～5匹)／ウェアウルフ(1～3匹)／ヒルギガース(0～2匹)／リザード(0～2匹)
- トロル(1～2匹)
- ピスコディーモン(2～4匹)
- レイス(2～6匹)
- ワイト(2～5匹)／ガスト(2～5匹)

- アースエレメント(1匹)
- スフィンクス(1～2匹)
- オーガメイジ(1匹)／オーガチーフ(1匹)／ハイエナドン(0～7匹)

●アースの洞窟B5F

まっすぐ リッチのところに向かおう

B5Fには宝箱がひとつもなく、それ以外に立ち寄る場所もないので、マップ左の部屋の中にいるボスのところへ直行しよう。部屋にはクリスタルのような物体があり、それに話しかけると、リッチとの戦闘に突入する。HPとMPをアイテムで回復するなど、話しかけるまえに戦闘の準備を忘れないようにしよう。

←マップは広いが右半分は行く必要がない。寄り道せず、すぐにボスのところへ向かいたい。

途中出現するモンスターリスト

■アースエレメント（1匹）
■オーカーゼリー（2〜5匹）／タランチュラ（0〜5匹）
■タランチュラ（4〜8匹）
■トロル（1〜2匹）
■トロル（1〜2匹）／ミノタウロス（0〜1匹）
■ヒルギガース（1〜2匹）
■マミー（2〜5匹）
■レイス（2〜6匹）

BOSS リッチ

攻撃魔法への対応をしっかりしよう

稲妻や炎といった属性の全体攻撃魔法を使ってくる。バサンダ、バファイなどのダメージを軽減させる魔法を使ってもいいが、唱えてくる魔法はランダム。こまめにヒーラでHPを回復しつつ、ヘイストをかけた主戦力キャラクターの物理攻撃とディア系かファイア系の魔法で戦おう。

↑リッチは全体攻撃魔法以外に補助魔法も使うが、気にせず攻撃し続けよう。

メルモンドの町～クレセントレイクの町

目印がないので海で迷子にならないように

つぎの目的地は、クレセントレイクという大陸の東にある町。メルモンドからはかなり離れているうえ、海を移動するために目印になるものも少なく、迷子になりやすい。ワールドマップで位置を確認しながら進むようにしよう。

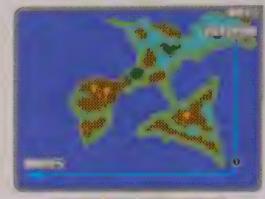
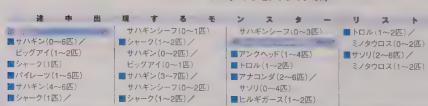
具体的な進路としては、メルモンドの町の南にある船着場から船に乗り、陸地沿いに移動し、賢者の洞窟のある岬から東に向かって進む(道のり①)。すると、左手に陸地が見えてくる(道のり②)。あとはその陸地沿いに南に進めば、船着場があるので、そこから上陸し、道なりに進むと、湖に囲まれたクレセントレイクの町が見えてくるはずだ。

チャート

❶メルモンドの町～クレセントレイクの町

途中出現するモンスターリスト

■サハギン(0～6匹)／
ビッグアイ(1～2匹)
■シャーク(1匹)
■パイレーツ(1～5匹)
■サハギン(4～6匹)
■シャーク(1匹)／
サハギンシーフ(0～1匹)
■シャーク(1～2匹)／
サハギン(0～2匹)／
ビッグアイ(0～1匹)
■サハギン(3～7匹)／
サハギンシーフ(0～2匹)
■シャーク(1～2匹)／
サハギンシーフ(0～3匹)

■アンクヘッド(1～4匹)
■トロル(1～2匹)
■アナコンダ(2～6匹)／
サソリ(0～4匹)
■ヒルギガース(1～2匹)
■トロル(1～2匹)／
ミノタウロス(0～2匹)
■サソリ(2～6匹)／
ミノタウロス(1～2匹)

アンクヘッド HP 222
弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高い攻撃と毒の追加効果
詳細データ→P246

トロル HP 184

弱点：炎
抵抗：なし
要注意：複数回攻撃
詳細データ→P258

ミノタウロス HP 164
弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P264

Scene Town Guide

クレセントレイクの町

目的 預言者ルカーンからカヌーをもらう

この町での最大の目的は、預言者ルカーンからカヌーをもらうこと。ルカーンは、町の東側にある森にいるので、まずは彼に会いにいこう。あとは町の人から情報を収集。そして装備を買いそろえたら、ルカーンからもらったカヌーを使い、グルグ火山をめざそう。

↑森にいる12人の預言者 その中の右下の服装が違う人物がルカーンだ。カヌーは彼に話しかけるだけでもらうことができる。

買物ガイド ミスリル製品をそろえる

ミスリル製品ですべて装備をかためること。ただし、つぎの目的地のグルグ火山で、ミスリルのこてやたて、かぶとなどが宝箱から手に入る。資金がきびしいのであれば、そこで調達するようにしよう。魔法はプロテア、インビア、サンガーを買おう。

●クレセントレイクの町

武器屋

品名	価格
ミスリルナイフ	640ギル
ミスリルソード	3200ギル
ミスリルハンマー	2000ギル
ミスリルアクス	3600ギル

防具屋

品名	価格
ミスリルメイル	6000ギル
ミスリルのたて	2000ギル
バックラー	2000ギル
ミスリルのかぶと	2000ギル
ミスリルのこて	2000ギル

道具屋

品名	価格
ポーション	40ギル
ハイポーション	150ギル
エーテル	150ギル
フェニックスのお	500ギル
テント	160ギル

宿屋

品名	価格
宿泊料	200ギル

教会

品名	価格
復活料	400ギル

Lv6白魔法屋

品名	価格
ストナ	13000ギル
ダテレポ	13000ギル
プロテア	13000ギル
インビア	13000ギル

Lv6黒魔法屋

品名	価格
サンガー	13000ギル
デス	13000ギル
クエイク	13000ギル
スタン	13000ギル

クレセントレイクの町～グルグ火山

カオスを倒す順番を変えることもできる

カヌーを手に入れたあと、通常は右にまとめたルートで進み、火→水→風の順にカオスを倒すことになる。ただし、グルグ火山に向かうまえに氷の洞窟に向かい、浮遊石を入手。さらにリュカーン砂漠で飛空船をさきに手に入れれば、カオスを倒す順番を任意に変えることもできる。さきに強力な武器や防具が手に入れられるというメリットはあるが、ランクの高い強力なモンスターと戦わなくてはいけないため、難易度は一気に高くなる。すでに一度クリアしており、物語を知っているのであれば、こんな変わったプレイをしてみるのもおもしろいだろう。

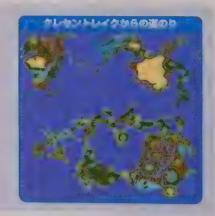
●カオスを倒す順番別チャート

火→風→水 の場合	①→②→③→④→⑤→⑥→⑦→⑧→⑨→⑥→⑩
水→火→風 の場合	②→③→④→⑤→⑥→①→⑦→⑧→⑨→⑩
水→風→火 の場合	②→③→④→⑤→⑥→⑦→⑧→⑨→①→⑩
風→火→水 の場合	②→③→④→⑤→⑥→⑦→⑧→⑨→①→⑥→⑩
風→水→火 の場合	②→③→④→⑤→⑥→⑦→⑧→⑨→⑥→①→⑩

試練の城に行ってみよう

上級職へクラスチェンジするために必要なアイテムが手に入る試練の城。飛空船を手に入れてから向かう場所なのだが、カヌーを手に入れれば、船で行くこともできる。クラスチェンジを行なうドラゴンの洞窟へは飛空船でしか行けないため、上級職へはまだなれないが、アイスブランドやガントレットという強力な武器や防具が手に入る。少し遠いが、さきに行ってみる価値はある。

←カヌーを持っていれば、船着場がなくても川や湖が船着場代わりになる。このテクニックを利用すれば、船着場のない試練の城のある陸地にも、船で上陸することができるのだ。

迷路のような川で迷わないように

つぎの目的地であるグルグの火山は、川に囲まれたダンジョン。ルカーンからもらったカヌーを使って向かうことになるのだが、川が迷路状になっており、迷子になりやすい。マップで正しいルートを確認しながら慎重に進もう。また、グルグ火山には、パーティ全体にダメージを与える特殊攻撃を仕掛けてくるモンスターが多く、HPの消耗が激しい。ハイポーションだけでなく、魔法によるHPの回復が十分できるように、エーテルを最低でも10個以上購入してから向かおう。

徒歩　船、カヌー　飛空船

❶クレセントレイクの町～グルグ火山

↑グルグ火山のモンスターは、基本的に冷気に弱い。黒魔術士がパーティにいるのなら、ブリザラはぜひ覚えさせておきたい。

チャート

途中出現するモンスターリスト

■ヒドラ（1～4匹）／クロコダイル（0～3匹）
■ピラニア（0～2匹）／クロコダイル（0～2匹）／オチュー（1匹）／ヒドラ（0～1匹）／
■ネオチュー（1匹）
■ホワイトダイル（1～2匹）／レッドピラニア（0～3匹）
■ホワイトダイル（1匹）／レッドピラニア（1～4匹）

■アンクヘッド（1～4匹）
■トロル（1～2匹）
■アナコンダ（2～6匹）／サソリ（0～4匹）
■ヒルギガース（1～2匹）
■トロル（1～2匹）／ミノタウロス（0～2匹）
■サソリ（2～6匹）／ミノタウロス（1～2匹）

■ゴブリンガード（2～5匹）／ウェアウルフ（0～2匹）
■オーガ（1～2匹）
■ガスト（1～4匹）
■ウォーグウルフ（2～5匹）／ウルフ（0～3匹）
■オーガチーフ（1匹）／オーガ（1～2匹）
■タランチュラ（1～4匹）
■サソリ（2～4匹）

ヒドラ　HP 212

弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高い攻撃力

詳細データ→P259

ホワイトダイル　HP 288

弱点：雷
抵抗：地,炎
要注意：高いHPと攻撃力

詳細データ→P263

オチュー　HP 208

弱点：雷
抵抗：地,炎
要注意：毒の追加効果

詳細データ→P248

Scene4

グルグ火山

ワールドマップ:G-6

目的 火のカオス・マリリスを倒す

ダメージを受ける溶岩はいたるところにあるが、マップの構造はシンプル。ルートさえわかってしまえば、比較的簡単に目的であるマリリスのところにたどり着けるはず。また、ワープゾーンがあるため、マリリスを倒したあと、外にすぐに出られる。モンスターはやや強いが、ダンジョンとしての難易度は低いといえるだろう。

↑火山というだけあり、固定モンスターも含めて、基本的に炎の属性のモンスターばかりが出現する。いずれも強敵だが、どのモンスターも冷気に弱いという弱点を持つ。ブリザラなどの冷気属性の魔法を多用しよう。

ステータスチェック

全体攻撃を使うモンスターが多く、余裕をもってHPは300以上ほしい。また、道中はブリザラがあればいいが、マリリス戦では攻撃力が低いとつらい。主戦力のキャラクターがホーンドデビルに70〜80近いダメージを与えられるぐらいまで育てておこう。

攻略アドバイス
ダメージを受ける溶岩ゾーン

ダンジョン内には溶岩が流れており、触れるとダメージを受ける。減るHPは1だけだが、フロアによってはほぼ全面溶岩といったところもある。戦闘になっても大丈夫なように、つねにHPには気を配ろう。

←溶岩の上では、モンスターに遭遇しない。ダメージ1で戦闘が避けられ、じつはかなりお得。あえて溶岩を歩くのもいいだろう。

アイテム入手
まずはB2Fのアイテムを取ろう

ほとんどの宝箱がボスに向かうルート上にあるので、攻略に合わせて、アイテムの回収も一気にしたい。ただ問題なのがB2F。ここだけは遠回りが必要なので、まずB2Fのアイテムだけを取りにくるのも手だ。

←B2Fは迷路状になっており、探索に時間がかかる。時間のロスにはなるが、体力の温存を考えるのなら、アイテム回収後戻りたい。

ピロリスク HP 44

弱点：冷
抵抗：地,炎
要注意：にらみ(死)
詳細データ→P260

ファイアー HP 276

弱点：冷
抵抗：地,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P260

ファイアギガース HP 300

弱点：冷
抵抗：炎
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P260

ファイアーリザード HP 296

弱点：冷
抵抗：炎
要注意：炎属性の特殊攻撃
詳細データ→P260

ヘルハウンド HP 192

弱点：冷
抵抗：炎
要注意：炎属性の特殊攻撃
詳細データ→P262

ホーンドデビル HP 94

弱点：なし
抵抗：地,冷,炎
要注意：炎属性の魔法
詳細データ→P263

●グルグ火山

●グルグ火山B2F

アイテムリスト

- ❶ミスリルのかぶと
- ❷1520ギル
- ❸4150ギル
- ❹グレートソード
- ❹795ギル
- ❺750ギル
- ミスリルのこて
- ❻ミスリルのかぶと
- ハイポーション
- テント
- 1760ギル
- 1520ギル
- ミスリルのたて
- 1455ギル
- ミスリルアクス
- 1975ギル
- どくけし
- フェニックスのお

！先に進むときは左へ直進する

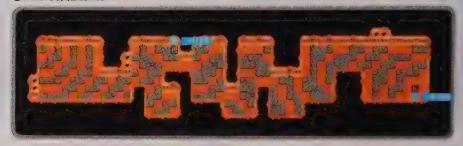
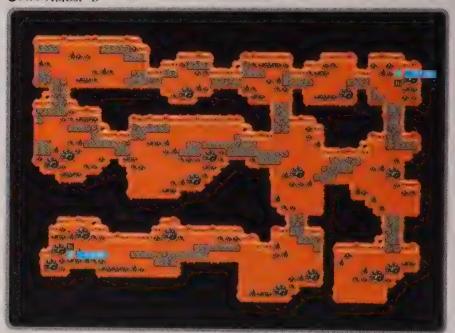
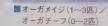
B3Fへ向かう場合は、B1Fから降りてきたら、そのまま左に直進すればいい。とはいえ、大量にアイテムが手に入るチャンスを見逃す手はない。宝箱の前にいる固定モンスターに注意しながら、すべて回収していきたい。

途中出現するモンスターリスト

- ■アンクヘッグ（1～6匹）
- ■オーガメイジ（1匹）／オーガチーフ（1匹）／ハイエナドン（0～7匹）
- ■グレイウーズ（4～7匹）
- ■サソリ（2～6匹）／ミノタウロス（1～2匹）
- ■スフィンクス（1～2匹）
- ■ホーンドデウィル（2～5匹）
- ■アンクヘッグ（1～6匹）
- ■オーガメイジ（1匹）／オーガチーフ（1匹）／ハイエナドン（0～7匹）
- ■グレイウーズ（4～7匹）
- ■ヒルギガース（1～2匹）／リザード（0～3匹）
- ■ピロリスク（2～5匹）
- ■ファイアー（1～2匹）
- ■ファイアヒドラ（1匹）
- ■ホーンドデウィル（2～5匹）
- ■ファイアー（1～2匹）
- ■ラーバウォーム（1匹）

●グルグ火山B3F・A

●グルグ火山B3F・B

途中出現するモンスターリスト

■オーガメイジ（1〜3匹）／
オーガチーフ（0〜2匹）
■オーガメイジ（1匹）／
オーガチーフ（1匹）／
ハイエナドン（0〜7匹）
■ヒルギガース（1〜2匹）／
リザード（0〜3匹）

■ピロリスク（2〜5匹）
■ファイアー（1〜2匹）
■ファイアヒドラ（1匹）
■ヘルハウンド（0〜1匹）／
オーガメイジ（1〜2匹）
■ヘルハウンド（1〜2匹）

●グルグ火山B4F

! 固定モンスターと戦いたくなければ共有アイテムはB5Fで

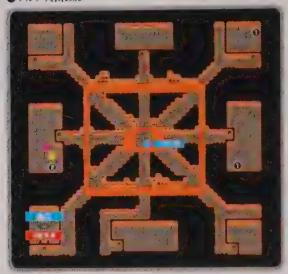
❶のきんのはりは、B5Fにある❶の宝箱と共有になっており、どちらかひとつしか取ることができない。B5Fにある❶の宝箱は、遠回りになる場所にあるので、B4Fで取っておこう。また、B4Fの❸と❻のアイスブランドも共有。❸は遠回りになる位置にあるので、❸には向かわずに、❻でアイスブランドを手に入れることもできる。

アイテムリスト

❶2750ギル	❹10ギル
きんのはり(B5F❶と共有)	155ギル
❷1760ギル	❺つえ
❸どくけし	1250ギル
7340ギル	❻コテージ
ほのおのたて	2000ギル
アイスブランド(❻と共有)	アイスブランド(❸と共有)
880ギル	

途中出現するモンスターリスト

	■ファイアヒドラ(1匹)	■ラーヴァウォーム(1匹)	ラーバウォーム(1匹)
■オーガメイジ(1～3匹)／オーガチーフ(0～2匹)	■ファイアリザード(1匹)	■レッドドラゴン(1匹)	
	■ヘルハウンド(1～2匹)		
■ファイアギガース(1～2匹)	■ミノタウロス(2～4匹)	■ファイアリザード(1匹)	

●グルグ火山B5F

アイテムリスト

❶きんのはり(B4F❶と共有)
❷フレイムメイル

！ レッドドラゴンでレベルアップ

❷の宝箱の前に出現する固定モンスターのレッドドラゴンは、1体しか出現しないので倒しやすいわりには、獲得できる経験値やギルがかなり多いという、お得なモンスターだ。レベル上げや資金稼ぎをするのなら、ぜひこの固定モンスターを活用しよう。

←全体に攻撃するほのおを使ってくるが、HPも約250とそれほど高くない。フリザラと物理攻撃で戦えば、2ターン程度で十分倒せる

途中出現するモンスターリスト

■オーガメイジ(1～3匹)／オーガチーフ(0～2匹)
■ファイアー(1～2匹)
■ファイアギガース(1～2匹)
■ファイアリザード(1匹)
■ヘルハウンド(0～1匹)／オーガメイジ(1～2匹)
■ミノタウロス(2～4匹)
■ラーヴァウォーム(1匹)
■レッドドラゴン(1匹)
■ファイアリザード(1匹)
■レッドドラゴン(1匹)

BOSS マリリス

バファイを使いこなそう

ファイラを使ってくるので、バイファで炎によるダメージを減らしたい。バイファがない場合は、ヒーラでこまめにHPを回復していこう。ヘイストをかけたキャラクターでの物理攻撃が、攻撃の中心となる。魔法で攻撃する場合は、炎と雷は抵抗があるので、冷気属性のブリザラを使おう。

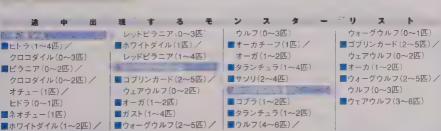
↑物理攻撃で普通に倒すのがいやなら、マヒや混乱を狙ってみてもおもしろい。

ROUTE GUIDE ◆ルート解説

クレセントレイクの町～氷の洞窟

飛空船の動力源
浮遊石を入手する

火のカオス・マリリスを倒したら、つぎは水のカオスを倒すことが目的となる。水のカオスを含め、残りのカオスは北の大陸にいる。だが、北の大陸には船着場が一切なく、船では行けない。そこで新たな移動手段の飛行船の入手をめざすことに。飛空船を動かすには、浮遊石というアイテムが必要なので、まずは浮遊石があるという氷の洞窟へ行こう。氷の洞窟へは、一度船で北にある船着場に行き、カヌーで川を進んで向かうことになる。

↑氷の洞窟の右上にある洞窟。これはエキストラダンジョン 風のカオスを倒していないと、攻略できないので、いまはおあずけ。

❶クレセントレイクの町～氷の洞窟

途中出現するモンスターリスト

■ヒドラ(1～4匹)／
クロコダイル(0～3匹)
■ピラニア(0～2匹)／
クロコダイル(0～2匹)／
オチュー(1匹)／
ヒドラ(0～1匹)
■ネオチュー(1匹)
■ホワイトダイル(1～2匹)／
レッドピラニア(0～3匹)
■ホワイトダイル(1匹)／
レッドピラニア(1～4匹)

■ゴブリンガード(2～5匹)／
ウェアウルフ(0～2匹)
■オーガ(1～2匹)
■ガスト(1～4匹)
■ウォーグウルフ(2～5匹)／
ウルフ(0～3匹)
■オーガチーフ(1匹)／
オーガ(1～2匹)
■タランチュラ(1～4匹)
■サソリ(2～4匹)

■コブラ(1～2匹)
■タランチュラ(1～2匹)
■ウルフ(4～6匹)／
ウォーグウルフ(0～1匹)
■ゴブリンガード(2～5匹)／
ウェアウルフ(0～2匹)
■オーカ(1～2匹)
■ウォーグウルフ(2～5匹)／
ウルフ(0～3匹)
■ウェアウルフ(3～6匹)

氷の洞窟

目的 浮遊石を入手する

マップはそれほど広くないのだが、落とし穴に落ちて進まないといけない場所があるなど、各フロアのつながりが複雑になっている。とはいえ、基本的には一本道。マップを参考に慎重に進めば問題ないだろう。ボスモンスターもいないので、進むべきルートさえわかってしまえば、比較的簡単に攻略することができる。

↑氷の洞窟だけに、モンスターは冷気に抵抗を持つものが多い。ファイラを中心に戦おう。ただしレモラーズなど、炎に抵抗を持つモンスターもいるので、その際はサンガーを使うこと。

ステータスチェック

出現するモンスターの能力は、グルグ火山とそれほど変わりない。グルグ火山を突破しているのであれば、問題はないだろう。HPは300以上、主戦力のキャラクターがピスコディーモンを一撃で倒せるほどの攻撃力があればいいだろう。

アイテム入手
攻略しながら一気に回収できる

各マップのつながりは複雑だが、上でも解説したとおり、一本道なので、ひと回りですべてのアイテムを取れる。取り逃さずに一気に回収していこう。

←宝箱を開けずに落とし穴に落ちると、再び同じ場所に戻ってこなければならなくなる。落とし穴のある場所では、慎重に歩くこと。

攻略アドバイス
濃い水色の床はダメージゾーン

B3Fには、氷がはりついた床がある。ここは通ると、グルグ火山の溶岩と同じように、ダメージを受ける。ダメージは1だが、避けるようにしたい。

←ダメージゾーンのほとんどは、あまり通らなくてもいい場所にある。ダメージゾーンではモンスターが出現しないが、無理に通ることはない。

イビルアイ HP 162
弱点：なし
抵抗：地
要注意：にらみ(ダメージ+マ,石,死)
詳細データ→P246

ウィンターウルフ HP 92
弱点：炎
抵抗：冷
要注意：冷気属性の特殊攻撃
詳細データ→P247

ダークウィザード HP 105
弱点：なし
抵抗：なし
要注意：魔法による攻撃
詳細データ→P255

ホワイトドラゴン HP 200
弱点：雷,炎
抵抗：地,冷,石,毒
要注意：冷気属性の特殊攻撃
詳細データ→P263

マインドフレイア HP 112
弱点：なし
抵抗：なし
要注意：即死の追加効果
詳細データ→P263

レモラーズ HP 320
弱点：なし
抵抗：炎,冷
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P266

●氷の洞窟B1F

! マップ左下の部分には ほかのフロアを経由していく

中央の氷の部分は壁になっており通れず、左のエリアへはB2F、B3Fを経由しないと進まない。出入口からきた場合は、Ⓐの階段を上ってさきに進もう。また左のエリアにきた際、浮遊石を取らずに出口に入ってしまうと、最初からやり直しになるので気をつけよう。

アイテムリスト

❶エーテル
❷10000ギル
❸9500ギル
ねぶくろ
アイスシールド

←マップ中央の階段を上ると、ダンジョンの外に出てしまう。浮遊石を入手するまでは近づかないようにしよう。

←❸の宝箱を取らずに、落とし穴(地面がひび割れている床)に落ちても、再度このエリアに戻ってくることができる。

途中出現するモンスターリスト

■コカトリス(2～6匹)／マミー(1～5匹)

■スペクター(1～5匹)／レイス(0～3匹)／ワイト(0～3匹)／ガスト(0～3匹)

■スペクター(2～6匹)

■ピスコディーモン(3～7匹)

■ブラッディボーン(3～6匹)

■ホワイトドラゴン(1～2匹)

氷の洞窟B2F・A

アイテムリスト

❶フレームソード
❷ふく
❸ふゆうせき

！地面に割れ目のある場所は落とし穴なので注意しよう

B2F・Bの宝箱付近の地面の割れている床は、すべて落とし穴。ここに足を踏み入れると、B3Fに落ちてしまう。当然、一方通行なので、落ちると同じ場所に戻ってくるには、いったんダンジョンの外に出るなどしなくてはいけない。宝箱を開ける際は、落とし穴に落ちないように注意しながら近づくこと。

←❷の右の宝箱の中身はふく 固定モンスターと戦ってまで手に入れるようなアイテムではない。

●氷の洞窟B2F・B

途中出現するモンスターリスト

■アイスギガース(1匹)／ウィンターウルフ(0〜2匹)
■スペクター(1〜5匹)／レイス(0〜3匹)／ワイト(0〜3匹)／ガスト(0〜3匹)
■スペクター(2〜6匹)
■ダークウィザード(1〜4匹)
■ホワイトドラゴン(1〜2匹)
■マインドフレイア(1〜3匹)
■レイス(2〜6匹)／スペクター(0〜4匹)
■ダークウィザード(1〜4匹)
●イビルアイ(1〜1匹)

●氷の洞窟B3F・A

●氷の洞窟B3F・B

アイテムリスト

❶ミスリルのこて
アイスアーマー
❷7900ギル
5454ギル
180ギル
9900ギル
5000ギル
12350ギル

！扉の前には固定モンスターがいる

部屋になっているところには、必ず固定モンスターが出現するゾーンがある。❷の宝箱のある部屋の固定モンスターはよけて通れるが、残り2ヵ所の固定モンスターは必ず戦闘となる。とくに2回通ることになる⊡は、1歩扉に近づいただけで戦闘となるうえ、かなりの数のモンスターが現われるので、HPを回復していないと苦戦を強いられる。落とし穴に落ちて⊡にきたら、移動するまえに残りHPを確認するようにしたい。

←❶の宝箱を両方開けるには、モンスターと2回戦わなくてはいけない。だが、左の中身はミスリルのこてなので、無理に取る必要はない。

途中出現するモンスターリスト

■アイスギガース（1匹）／ウィンターウルフ（0～2匹）
■ウィンターウルフ（3～7匹）
■スペクター（2～6匹）
■ダークウィザード（1～4匹）
■ブラッディボーン（3～6匹）
■ホワイトドラゴン（1～2匹）
■マインドフレイア（1～3匹）
■レモラーズ（1匹）
■スペクター（1～5匹）／レイス（0～3匹）／ガスト（0～3匹）／ワイト（0～3匹）
●ホワイトドラゴン（1～2匹）
■ウィンターウルフ（3～7匹）

クレセントレイクの町〜リュカーン砂漠〜ドラゴンの洞窟・試練の城

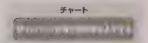
いざ、さらなる冒険の地へ 飛空船を入手しよう

浮遊石を手に入れたら、飛空船を手に入れるためにリュカーン砂漠へ向かう。リュカーン砂漠はダンジョンではなく、クレセントレイクの町の南にある砂漠地帯のこと。浮遊石を持った状態で、この砂漠地帯に行けば、砂の中に埋もれていた飛空船が現われるイベントが発生して、飛空船を手に入れることができる。

チャート

徒歩　船、カヌー　飛空船

途中出現するモンスターリスト

■アンクヘッド(1〜4匹)／トロル(1〜2匹)

■アナコンダ(2〜6匹)／サソリ(0〜4匹)

■ヒルギガース(1〜2匹)／トロル(1〜2匹)／ミノタウロス(0〜2匹)

■サソリ(2〜6匹)／ミノタウロス(1〜2匹)

飛空船入手によって 一気に広がる行動範囲

飛空船が手に入ると、行動範囲が一気に広がる。右のワールドマップを見てほしい。下にある大陸はいままで冒険をしてきた大陸。そして、北にある大陸全域が、まだ未踏の地で、最終決戦までの残りの物語は、この北の大陸でくり広げられていく。

行ける場所が大幅に増えたので、とまどってしまうかもしれない。むやみやたらにいろいろな場所に行くと、思わぬ強敵に遭遇して全滅といったことも十分ありうるので、本書の説明に沿ってじっくり進んでほしい。

新たに行ける町やダンジョン

❶オンラクの町、❷キャラバン、❸滝の裏の洞窟、❹ドラゴンの洞窟、❺試練の城、❻ミラージュの塔、❼ガイアの町、❽ルフェイン人の町

ジョブチェンジで さらなる力を手に入れよう

早い段階でクラスチェンジを行なっておいたほうが、このさきの戦いがラクになる。そこでまずクラスチェンジを行なうべく、ドラゴンの洞窟、試練の城へ飛空船で向かおう。ちなみに北の大陸には、オンラクとガイアという町があり、下級職でも装備できる防具や魔法が売っている。試練の洞窟を攻略まえに立ち寄っておいてもいいだろう。それぞれの町の位置は左ページのマップを、ルートについてはそれぞれP119とP122で確認してほしい。

↑飛空船での移動中はモンスターと一切遭遇しないうえにスピードが速い。離れているリュカーン砂漠とドラゴンの洞窟はアッという間だ。

チャート

リュカーン砂漠からドラゴンの洞窟へは、リュカーン砂漠を北に進むか、逆にリュカーン砂漠を南に進んで、森に囲まれた湖の上空で西へ曲がるルートがわかりやすくてオススメだ。

❶リュカーン砂漠～ドラゴンの洞窟、❷ドラゴンの洞窟～試練の城

途中出現するモンスターリスト

- ウィルム(1〜3匹)
- オチュー(1〜3匹)
- マンティコア(1〜3匹)
- バレッテ(1〜3匹)

- スフィンクス(1〜4匹)
- ヒドラ(1〜2匹)／オチュー(0〜2匹)
- ウェアタイガー(1〜3匹)／サーベルタイガー(0〜2匹)／キティタイガー(0〜2匹)
- ウェアタイガー(2〜4匹)
- バシリスク(1〜2匹)
- ウィルム(1〜3匹)
- レモラーズ(1〜2匹)

- ヒルギガース(1〜3匹)／リザード(0〜2匹)
- ワイバーン(1〜3匹)
- サンドウォーム(1匹)
- ヒドラ(1〜2匹)／オチュー(0〜2匹)
- ウェアタイガー(2〜4匹)
- バシリスク(1〜2匹)

サンドウォーム HP 200
弱点：なし
抵抗：地
要注意：じしん(死)
詳細データ→P253

ウェアタイガー HP 160
弱点：なし
抵抗：なし
要注意：毒の追加効果
詳細データ→P247

バシリスク HP 196
弱点：なし
抵抗：なし
要注意：にらみ(石)
詳細データ→P259

Scene5

ドラゴンの洞窟

ドラゴンの王・バハムートに会う

ドラゴンの洞窟の入口は全部で6つあり、それぞれが独立した洞窟となっている。洞窟内は一切モンスターは現われず、中にいるドラゴンに話しかけても戦闘になったりはしない。まずはⒻの洞窟に行き、竜王・バハムートの話を聞こう。またⒶ、Ⓒ、Ⓔの洞窟には宝箱もあるので、話を聞いたら、忘れずに回収すること。ちなみにⒸの洞窟の島には、エクストラダンジョンの入口もある。火のカオスを倒していれば突入できるので、チャレンジしてみてもいいだろう。

●ドラゴンの洞窟Ⓐ

●ドラゴンの洞窟Ⓑ

●ドラゴンの洞窟Ⓒ

●ドラゴンの洞窟Ⓓ

●ドラゴンの洞窟Ⓔ

アイテムリスト
❶テント
❷エーテルドライ
きんのはり
❸エリクサー
コテージ
500ギル
❹2750ギル
1455ギル
2000ギル
❺エクスポーション
9500ギル
2750ギル
1520ギル

●ドラゴンの洞窟Ⓕ

ドラゴンの王 バハムート

Ⓕの洞窟にいる竜王・バハムート。彼の話を聞いていなくても、試練の城でクラスチェンジに必要なアイテムを手に入れ、彼のもとに持ち帰れば上級職になることができる。ただ話がわかりづらくなるので、できればバハムートに会っておきたいが、少しでも時間を短縮したいのであれば、バハムートに会わずにリュカーンの砂漠から試練の城に向かっていい。

←勇気の証とされる、とあるアイテムを持った状態で、バハムートに話しかければ、自動的にクラスチェンジが行なわれる。能力だけでなく、グラフィックも一新される。

クラスチェンジしたら高等魔法を買おう

クラスチェンジをすると、より強力な武器や防具が装備できるようになる。また、いままで覚えることのできなかった魔法が習得できるようにもなる。そこでクラスチェンジをしたら、P38～41の魔法一覧で新たに覚えられるようになった魔法をチェックして習得させていこう。とくに新たに魔法が使えるようになるナイトや忍者には、忘れずに魔法を覚えさせていきたい。また忘れてはいけないのが、テレポとダテレポ。この先のダンジョンのほとんどは外に脱出できるワープゾーンがあるため、これまでよりは必要性は低いがあれば便利。テレポはメルモンドの町で、ダテレポはクレセントレイクの町で売っているので、買っておこう。

←物語ではまだ先に訪れることになる、ルフェイン人の町(→P132～P133)で買えるアレイズ。戦闘不能から完全回復状態で復活できる便利な魔法なので、早めに覚えておきたい。

試練の城

目的 勇者の証を持ってくる

目的は、勇気の証であるアイテムを手に入れること。階層は全部で3つ。しかも、1Fはモンスターが出現しないので、攻略するのはふたつのフロアだけ。2Fがかなり頭を使うフロアとなっているが、正解のルートさえわかっていれば、突破は簡単。やや強いモンスターにだけ注意すれば、突破はそれほど難しくない。

↑毒や石化といった追加効果を持ったモンスターが多い。ダンジョンを迷わずに進めば、それほどモンスターと戦わなくてもいいが、安全のためにきんのはりやどくけしは持っておきたい。

ステータスチェック

北の大陸に出現するモンスターは、これまでのモンスターよりもワンランク強くなっている。HPはできれば400以上はほしいところだ。前列のキャラクターの攻撃力は、スフィンクスに250～300程度与えられるまでに育っていれば安心だろう。

アイテム入手
一度の探索ですべて取ろう

ルートはほぼ一本道になっているので、攻略をしながらアイテム回収をすることができる。宝箱のほとんどは3Fに集中しており、ワープを使ったトラップのある2Fを何度も行き来するのは、時間のロスになるだけ。一気にアイテムも残らず取って回ろう。

←2Fにもひとつ宝箱があるのだが、そのひとつも3Fと共有となっている。実質的に宝箱があるのは3Fだけと考え、3Fでまとめて取ろう。

攻略アドバイス
ルートを覚えて進もう

試練の城での難関は、2Fのワープを使ったトラップ。フロアの随所にある柱に触れると、特定の場所にワープするようになっており、そのワープできる柱を使って移動していくのだが、つながりが非常に複雑だ。必ずマップを見ながら進んでほしい。

←3Fへの階段へ向かう正解のルートはひとつだけ。むやみやたらに柱に触れてワープしていっても、突破するのはほぼ無理である。

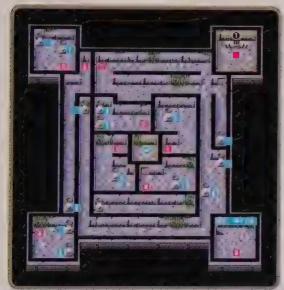
モンスター	HP	弱点	抵抗	要注意	詳細データ
ミノタウロゾンビ	224	炎,ディア系	冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	高いHPと攻撃力	P264
メデューサ	68	なし	なし	毒の追加効果	P264
ラクシャーサ	110	なし	地,炎,雷,冷,死,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精	魔法による攻撃	P265
ナイトメア	200	冷	地,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	はないき(暗)	P258
クレイゴーレム	176	なし	雷,冷,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	毒の追加効果	P251
ドラゴンゾンビ	268	炎,ディア系	地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	まひの追加効果	P257

●試練の城1F

！玉座にふれて2Fへ進もう

まずはマップ中央にいる老人に話しかけ、試練の城についてのアドバイスを聞こう。老人と話をする以外、このフロアですることはとくにない。話が終わったら、マップ左上の玉座へ。玉座が2Fへのワープゾーンになっているので、調べて2Fへ移動しよう。

←この玉座を調べて2Fへ向かう。ちなみに3Fにあるワープゾーンに入ると、この場所に戻ってくるので、覚えておこう。

●試練の城2F

！柱にふれて進んでいくのだが……

フロアの随所にあるワープする柱を利用して、3Fへの階段をめざす。マップにある1～8の柱に順に触れていくのが、正解のルート。複数の柱がある場面では、触り間違えないように注意しながら進んでいこう。なお、マップの番号は青色の番号の柱に触れると、ピンク色の同じ番号のところへワープすることを示している。また、変則的にワープする柱については、どこへワープするかを下にまとめてある。柱を間違えて触れた場合などは、番号を参考に進みなおしてほしい。

柱同士のつながり

9	→ 9	12	→ 4
10	→ 13	13	→ 1
11	→ 12	14	→ 1

アイテムリスト

❶ガントレット（3F❸と共通）

途中出現するモンスターリスト

[illegible]	マインドフレイア（2～5匹）	ミノタウロゾンビ（1～3匹）	[illegible]
ドラゴンゾンビ（1～2匹）	マミー（3～7匹）	メドューサ（2～5匹）	クレイゴーレム（1～3匹）
ホーンドデビル（3～7匹）	キングマミー（1～1匹）	ラクシャーサ（3～5匹）	

●試練の城3F

！玉座の横の宝箱を忘れずに取って帰ろう

固定モンスターが守っている、マップ右上の玉座にふれると1Fの玉座の前にワープする。このとき、開けていない宝箱がある状態で1Fへワープしてしまうと、再度2Fを通って、この3Fまでこなくてはいけなくなるので、アイテムの取り逃しのないように注意しよう。

←とくに❹のアイテムは絶対に忘れないように。これを持ち帰らなければ、この試練の城にきた意味がなくなってしまう

アイテムリスト

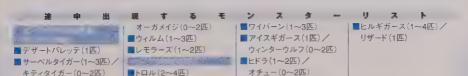
❶いやしのつえ
❷ルビーのうでわ
　アイスブランド
　はがねのこて
❸ガントレット
　（2F❶と共通）
　コテージ
　1455ギル
　7340ギル
❹ねずみのしっぽ

途中出現するモンスターリスト

ドラゴンゾンビ（1〜2匹）
ホーンドデビル（3〜7匹）
マインドフレイア（2〜5匹）
マミー（3〜7匹）／キングマミー（1匹）
メドューサ（2〜5匹）
ラクシャーサ（3〜5匹）
ナイトメア（1〜3匹）
ドラゴンゾンビ（1〜2匹）

ドラゴンの洞窟～オンラクの町～キャラバン

40000ギルを稼いで妖精を助けよう

勇気の証を竜王・バハムートに渡し、クラスチェンジが終わったら、水のカオスを倒すべく行動を開始する。つぎの目的地は、オンラクの町とキャラバン。どちらもドラゴンの洞窟のすぐ東なので、迷うことはないだろう。キャラバンでは、40000ギルを払って、妖精のビンというアイテムを買うことになる。これを買わないと物語は進まないので、キャラバンに向かうまえにギルをためておこう。なお、物語をより深く把握したいのであれば、ふたつの町に向かうまえに、ガイアの町（→P122～P123）を訪ねて、町の人たちと話をしておこう。

❶ドラゴンの洞窟～オンラクの町
❷ドラゴンの洞窟～キャラバン

チャート

途中出現するモンスターリスト

■デザートバレッテ（1匹）
■サーベルタイガー（1～3匹）／キティタイガー（0～2匹）
■ヘルハウンド（1～3匹）／オーガメイジ（0～2匹）
■ウィルム（1～3匹）
■レモラーズ（1～2匹）
■トロル（2～4匹）
■レモラーズ（1匹）
■ワイバーン（1～3匹）
■アイスギガース（1匹）／ウィンターウルフ（0～2匹）
■ヒドラ（1～2匹）／オチュー（0～2匹）
■マンティコア（1～3匹）
■ヒルギガース（1～4匹）／リザード（1匹）

サーベルタイガー	HP 200
弱点：なし	
抵抗：なし	
要注意：高いクリティカル率	
詳細データ→P252	

デザートバレッテ	HP 352
弱点：なし	
抵抗：なし	
要注意：高い攻撃力	
詳細データ→P256	

マンティコア	HP 164
弱点：なし	
抵抗：地	
要注意：毒針（毒）	
詳細データ→P264	

オンラクの町

情報収集と装備の充実

最初に訪れた段階ですべきことは、情報収集と魔法の購入のみ。つぎにくることになるのは、空気の水というアイテムを手に入れてから。そのアイテムがあれば、マップ右下のさんばしから水のカオスのいる海底神殿に行けるのだ。空気の水を入手してまたこよう。

↑ちなみに次に行くキャラバンでは、アイテムは買えるが、宿屋がない。HPの回復ができないので、1泊してからキャラバンへ。

ラヒーラを買おう

魔法屋しかないので、この町で強化できるのは魔法だけ。魔法は、ラヒーラとセーバーをそれぞれ買っておきたい。ただし、つぎの目的地のキャラバンでは、妖精のビンを買う必要がある。魔法を買って資金が40000ギルより少なくなったら、町の周辺で稼いでおくようにしよう。

●オンラクの町

道具屋

ハイポーション	150ギル
エーテル	150ギル
ばんのうやく	1500ギル
コテージ	2000ギル
きんのはり	500ギル

宿屋

宿泊料	300ギル

教会

復活料	750ギル

Lv7白魔法屋

バマジク	30000ギル
ラヒーラ	30000ギル

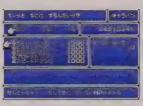
Lv7黒魔法屋

セーバー	30000ギル
ブライン	30000ギル

キャラバン

道具屋で妖精のビンを買う

オンラクの西にある砂漠にキャラバンはあるのだが、普通の町のように建物がフィールド上に見えない。砂漠の北の緑の茂る場所の西側の砂地（下の写真の●印の位置）に足を踏み入れると、キャラバンに入ることができるのである。キャラバンでの目的は、妖精のビンというアイテムの購入。40000ギルと高価だが、海底神殿に向かうためには絶対に必要なアイテムなので、必ず買っておくこと。ちなみに妖精のビンを購入すると、売られている商品が変わる。商品は、ここ以外では売られてなく、しかもエクストラダンジョン内でしか手に入れられないアイテムばかり。高価だが、どれも戦闘で役立つので、資金に余裕があるのなら買っておこう。MAXHPやMAXMPが一時的に上昇する、きょじんのくすりとようせいのくすりがオススメだ。

←キャラバンは、フィールド上に表示されていないので、場所を知らないと路頭に迷うことになる。写真で場所を確認して向かおう。

←一時的にステータスを上昇させるアイテムは、キャラバンでしか買えないアイテム。ボス戦用にいくつか買っておくといいだろう。

●キャラバン

道具屋

妖精のビン	40000ギル

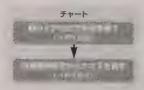
道具屋（妖精のビン購入後）

ちからのくすり	1000ギル
きょじんのくすり	1500ギル
ようせいのくすり	1500ギル
プロテスドリンク	1000ギル
スピードドリンク	1000ギル

オンラクの町～ガイアの町～海底神殿

海底神殿にいる3体目のカオスを倒す

キャラバンで妖精のビンを買ったら、つぎはガイアの町へ向かう。オンラクの町やキャラバンに向かう際に飛空船を止めた場所から、それほど離れていないが、ガイアの町は山に囲まれていて、見逃しやすい。まずは北に移動し、滝のところで西に曲がる。そのまま進むと、鳥の頭のような陸地が見えてくるはず。その鳥の頭の目にあたる部分にある町がガイアの町だ。

↑飛空船を町のすぐ真下に止められるので、ガイアの町へは一度飛空船に乗ってしまえば、モンスターと戦わずに向かえる

❶オンラクの町～ガイアの町

海底神殿へはオンラクの町から

ガイアの町で、空気の水というアイテムを手に入れたら、つぎは水のカオスのいる海底神殿に行く。海底神殿へは、オンラクの町から向かう。オンラクの町のマップ右下のさんばしにいる女性に話しかけると通してくれるので、奥にあるタルに乗り込んで海底神殿へ。

←オンラクの町のさんばしにあるタルに乗れば、一気に海底神殿にたどり着くことができるのだ

途中出現するモンスターリスト

トロル(2～4匹) レモラース(1匹)	ワイバーン(1～3匹) アイスギガース(1匹)／ウィンターウルフ(0～2匹)	ヒドラ(1～2匹)／オチュー(0～2匹) マンティコア(1～3匹)	ヒルギガース(1～4匹)／リザード(1匹)

ガイアの町

妖精の泉に妖精を帰す

ドラゴンの洞窟などからきた際は、とくにイベントはない。だが、妖精のビンを持った状態で、町の右上にある泉に行くと、イベントが発生し、空気の水というアイテムが手に入る。これは水の中でも息ができるというもの。これを入手すると海底神殿に行けるようになるのだ。

↑妖精のビンを持っていれば、町の右上にある泉に近づくだけで、自動的にイベントが発生し、空気の水が入手できる。

魔術士の防具を買う

防具屋で売られているルビーのうでわは、魔道士、魔術士が装備でき、さらにお店で買えるものの中でもっとも防御力が高い。まもりのゆびわといっしょに買っておこう。魔法は、回復系・攻撃系魔法をすべて購入しておきたい。また、できればバオルも買っておいたほうがいい。

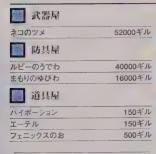
●ガイアの町

武器屋

ネコのツメ	52000ギル

防具屋

ルビーのうでわ	40000ギル
まもりのゆびわ	16000ギル

道具屋

ハイポーション	150ギル
エーテル	150ギル
フェニックスのお	500ギル
テント	160ギル
コテージ	2000ギル

宿屋

宿泊料	500ギル

教会

復活料	750ギル

Lv7白魔法屋

ケアルガ	30000ギル
ガディア	30000ギル

Lv8白魔法屋

ホーリー	40000ギル
バオル	40000ギル
デスペル	40000ギル

Lv7黒魔法屋

ブリザガ	30000ギル
ブレイク	30000ギル

Lv8黒魔法屋

ストップ	40000ギル
デジョン	40000ギル
キル	40000ギル

海底神殿

水のカオス・クラーケンを倒す

海底神殿での目的は、1Fにいる水のカオス・クラーケンを倒すこと。出現するモンスターは、海底だけにほとんどが稲妻属性の攻撃に弱い。ダンジョンが広く、長丁場になるので、弱点をついた攻撃で効率よくモンスターを倒し、体力の温存をはかろう。また毒やまひを持ったモンスターも多い。どくけしなどの回復アイテムがなく、泣く泣く途中で引き返すといったことのないように。

ステータスチェック

HPが300前後のモンスターが多く出現する。主戦力のキャラクターの攻撃と魔法の1セットで倒せないと、かなり厳しい。主戦力のキャラは、ウォーターに200近くダメージを与えられる攻撃力がほしい。HPも400以上が最低のラインだ。

アイテム入手
2回にわけての攻略がベスト

3Fから始まり、宝箱の回収は5Fをめざすのに対し、クラーケンがいるのは1Fと、攻略とアイテム回収のルートがまったく異なる。ダンジョンが広く、長期戦になるので、1回目はアイテムの回収。2回目にクラーケンを倒すという流れで攻略するといいだろう。

←1回目の攻略では、宝箱のたくさんある5Fをめざそう。つぎの目的地で必要となるアイテム、ロゼッタいしもこの5Fで手に入る。

攻略アドバイス
とにかく広いので長期戦は必至

各フロアはシンプルな構造なため、迷子になったりすることはないが、ひとつひとつのフロアがとにかく広い。移動する距離が長いほど、モンスターと戦う回数も増える。できるだけ無駄な移動を避け、最短距離で進むようにしたい。

←広いフロアが5つも存在する。ポーションやエーテルなどの回復アイテムは買えるだけ購入しておき、長い戦いにそなえること。

ウォーター HP 300

弱点：冷
抵抗：地,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P247

ウォーターナーガ HP 356

弱点：雷
抵抗：地,炎
要注意：毒の追加効果と魔法
詳細データ→P247

うみサソリ HP 148

弱点：雷
抵抗：地,炎
要注意：毒の追加効果
詳細データ→P247

ゴースト HP 180

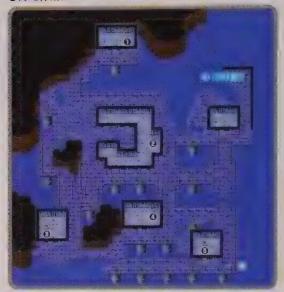
弱点：炎,ディア系
抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
要注意：まひの追加効果
詳細データ→P252

シートロル HP 216

弱点：雷
抵抗：地
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P253

ディープアイ HP 304

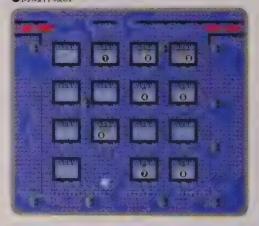
弱点：雷
抵抗：地,炎
要注意：にらみ(ま),フラッシュ(暗)
詳細データ→P256

するモンスターリスト

●海底神殿4F・A

アイテムリスト
❶タイヤアーマー
❷20ギル
❸ライトアクス
❹まじゅつのつえ
❺12350ギル

●海底神殿4F・B

●海底神殿5F

アイテムリスト
❶2750ギル
❷10000ギル
10ギル
❸ダイヤのかぶと
ダイヤのこて
ロゼッタ石
❹4150ギル
❺5000ギル
❻9000ギル
1760ギル
ダイヤのうでわ
❼どくけし
❽ダイヤシールド

！上の通路は通り抜け可能

5Fの❸の宝箱は、部屋のまわりの床が崩れていて行けそうにないように見える。だが、じつはマップ右上と左上が矢印のように行き来できるようになっている。そこを通り抜ければ、❸のある部屋に向かえるのだ。見た目ではわからないので、注意したい。

←マップ左上の通路を左に進むと、マップ右上の通路に出る。これで❸のアイテムが取れる。❸には、つぎの目的地で必要になるロゼッタいしがある。取り忘れないように。

●海底神殿2F

！ 防具は忘れずに取っておくこと

❷の宝箱には、すべての属性に対して抵抗を持つリボンが入っている。以降の戦いのためにも、必ず手に入れておきたい。なお、宝箱のそばには固定モンスターが出現するが、いずれもよけて進めば、戦わないで宝箱を開けることができる。体力を温存するためにも、宝箱付近ではマップで固定モンスターの出現ゾーンを確認してよけて通ろう。

←防御力は1と低いが、すべての属性に抵抗があるのは、かなりうれしい。モンスターから攻撃を受けやすい前列のキャラクターにリボンは装備しよう。

アイテムリスト
❶ライトアクス
❷リボン
9900ギル
7340ギル
2750ギル
❸5450ギル
きょじんのこて
385ギル
❹7690ギル
8135ギル

途中出現するモンスターリスト

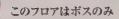
- うみサソリ(1〜5匹)／シースネイク(0〜3匹)
- うみサソリ(3〜7匹)
- ゴースト(2〜5匹)
- サハギンプリンス(1〜2匹)／サハギンチーフ(8匹)
- シースネイク(3〜6匹)
- シートロル(1〜1匹)／シースネイク(0〜3匹)

- シートロル(1〜2匹)／うみサソリ(1〜4匹)
- ホワイトシャーク(1匹)／ディープアイ(0〜1匹)
- ウォーター(1〜3匹)
- ゴースト(2〜5匹)
- サハギンプリンス(1〜2匹)／サハギンチーフ(8匹)
- シースネイク(2〜4匹)

- シートロル(1〜2匹)／シースネイク(0〜2匹)／うみサソリ(0〜2匹)
- ホワイトシャーク(1〜2匹)／シャーク(0〜1匹)
- ホワイトシャーク(1匹)／ディープアイ(0〜1匹)
- サハギンプリンス(0〜1匹)／ホワイトシャーク(1〜2匹)

- うみサソリ(1〜6匹)／シースネイク(2〜5匹)／シートロル(2匹)
- コカトリス(0〜8匹)／ピロリスク(0〜8匹)／キングマミー(1〜5匹)／マミー(0〜8匹)
- ウォーター(1〜3匹)

●海底神殿1F

！ このフロアはボスのみ

このフロアには宝箱がなく、ボスが待ち受けている。マップ左上の部屋にボスのクラーケンがいるので、そこをめざして進もう。通れるように見えても実際には通れない部分が多い。マップに記載したルートを進んでいこう。

BOSS クラーケン

サンダー系の魔法を活用しよう

魔法を唱えてこないので、ダメージを受ける攻撃は物理攻撃だけだが、その一撃がかなり痛い。必ずプロテアやインビアで守りを固めよう。こちらの攻撃は、ヘイストをかけた主戦力キャラクターの物理攻撃と弱点の稲妻属性のサンガー。セオリーどおりに、攻めれば問題なく勝てる。

↑暗闇になるスミ攻撃は、それほど脅威ではない。この攻撃が出たらラッキーだ。

途中出現するモンスターリスト

■ウォーター(1〜3匹)
■うみサソリ(1〜5匹)／シースネイク(0〜3匹)
■うみサソリ(3〜7匹)
■シースネイク(3〜6匹)
■シートロル(1〜2匹)／うみサソリ(1〜4匹)
■シートロル(1匹)／シースネイク(0〜3匹)
■ホワイトシャーク(1匹)／ディープアイ(0〜1匹)

オンラクの町～滝の裏の洞窟

ロボットから ワープキューブをもらう

水のカオスを倒したら、いよいよ残りは風のカオスのみ。風のカオスは、ミラージュの塔の上空にある浮遊城という場所にいる。まずは、そこへ行くために必要なアイテムを、滝の裏の洞窟へ取りに向かう。

↑オンラクの町の西を流れる川。その上流にある滝が、滝の裏の洞窟の入口になる。

❶オンラクの町～滝の裏の洞窟

物語を楽しみたいのなら さきにミラージュの塔最上階へ

本書では効率のよいクリアルートを紹介しているため、海底神殿のつぎに滝の裏の洞窟に向かうように解説している。だが、実際はミラージュの塔の最上階に一度行き、つぎに滝の裏の洞窟へ向かうのが正しいルート。物語をすみずみまで楽しみたければ、先へミラージュの塔(→P134)へ行こう。

←滝の裏の洞窟攻略まえに、ミラージュの塔のロボットに話を聞くと、西の方角に仲間がいることがわかる。

途中出現するモンスターリスト

■ヒドラ(1～4匹)／クロコダイル(0～3匹)
■ピラニア(0～2匹)／クロコダイル(0～2匹)／オチュー(1匹)／ヒドラ(0～1匹)
■ネオチュー(1匹)
■ホワイトダイル(1～2匹)／レッドピラニア(0～3匹)
■ホワイトダイル(1匹)／レッドピラニア(1～4匹)

■トロル(2～4匹)
■レモラーズ(1匹)
■ワイバーン(1～3匹)
■アイスギガース(1匹)／ウィンターウルフ(0～2匹)
■ヒドラ(1～2匹)／オチュー(0～2匹)
■マンティコア(1～3匹)
■ヒルギガース(1～4匹)／リザード(1匹)

Scene6

滝の裏の洞窟

ロボットからワープキューブを受け取る

目的は、洞窟内にいるロボットからワープキューブというアイテムをもらうこと。ロボットはマップの左下にいるので、そこをめざして進もう。ちなみにこのダンジョンにはワープゾーンなどがないため、外に戻るには出入口まで再び歩いて戻ることになる。ダテレポやテレポを覚えているキャラクターがいると便利だ。

↑注意したいのは、ステータス異常を引き起こす攻撃を持ったモンスター。オンラクの町から近く、すぐに戻れるので、万が一回復アイテムがなくなったらすぐに町に引き返そう。

ステータスチェック

モンスターはそれほど強くなく、ダンジョンの構造もシンプルだ。ダンジョンとしての難易度も物語後半としてはかなり低いので、海底神殿を突破しているのであれば、とくにレベル上げなどをしておかなくてもクリアできるはず。

アイテム入手
すべての宝箱は目的地にある

宝箱は全部で6つあるが、すべて同じ場所にある。さらに目的地であるロボットのいるところにまとまっており、攻略に合わせて一気に回収することが可能だ。唯一注意したいのは、部屋に入る際に固定モンスターと戦わなくてはいけない点。とはいえ、数が多いだけで能力的は低ランクのモンスターばかりなので、問題はないだろう。宝箱の中身はほとんどがギルだが、すべての属性に抵抗のあるリボンなど貴重な防具も宝箱には入っている。残さず回収していくこと。

←リボンやディフェンダーなど、店に売っていないアイテムが宝箱に入っている。ロボットにワープキューブをもらったら忘れずに回収しよう。

攻略アドバイス
フロアはひとつだけなので攻略は簡単

このダンジョンには、ひとつしかフロアがない。構造はやや入り組んでおり、行き止まりがあったりもするが、目的は1ヵ所だけ。ボスもいないので、攻略は非常に簡単。あっけなく突破できる。

←視覚的な特徴がなく、どの場所も見た目が似ているので、迷いやすい。目的のロボットはマップの左下にいる。いったん右上に向かい、そこからマップ左下をめざそう。

•グリーンドラゴンといった強敵もいるが、出現率は低くめったに出現しない。それ以外のモンスターは、能力的にはやや低めなので、簡単に倒せるはずだ。

キングマミー HP 188
- 弱点：炎,ディア系
- 抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
- 要注意：眠りの追加効果

詳細データ→P250

グリーンドラゴン HP 352
- 弱点：冷
- 抵抗：地
- 要注意：毒属性の特殊攻撃

詳細データ→P251

クレイゴーレム HP 176
- 弱点：なし
- 抵抗：雷,冷,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
- 要注意：毒の追加効果

詳細データ→P251

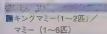
●滝の裏の洞窟

! ロボットに話しかけよう

ワープキューブを持っているロボットは、マップの左下におり、彼に話しかければワープキューブをもらうことができる。ロボットとは戦闘になったりはしないので、安心して話しかけていこう。

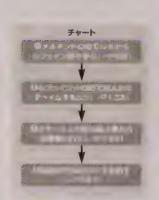
←ワープキューブを入手。これでミラージュの塔の最上階から風のカオスのいる浮遊城へ向かうことができるようになる。

アイテムリスト
❶まどうしのつえ
リボン
13450ギル
6400ギル
5000ギル
ディフェンダー

途中出現するモンスターリスト

[illegible]
■キングマミー(1~2匹)／マミー (1~6匹)
■グリーンドラゴン(1匹)
■クレイゴーレム(1~3匹)
■ナイトメア(1~3匹)
■ピロリスク(4~8匹)
[illegible]
■コカトリス(0~8匹)／ピロリスク(0~8匹)／キングマミー(1~5匹)／マミー(0~8匹)

オンラクの町～ルフェイン人の町～ミラージュの塔

ルフェイン語を学んでから来よう

つぎはミラージュの塔に向かうことになるのだが、チャイムというアイテムを持っていないと、ミラージュの塔に入れない。そのチャイムは、ルフェイン人の町の人からもらえるが、言葉が通じないともらえない。そこで、海底神殿で入手したロゼット石の出番となる。これを持って、メルモンドの町のウネに話しかけると、ルフェイン人の言葉を教えれもらえるのだ。言葉を覚えたら、ルフェイン人の町へ行こう。

❶オンラクの町～ルフェイン人の町
❷ルフェイン人の町～ミラージュの塔、浮遊城

途中出現するモンスターリスト

ミノタウロゾンビ(1～4匹)／トロル(0～2匹)	アロザウルス(1匹)	バレッテ(1～4匹)	アロザウルス(1匹)／ワイバーン(0～1匹)
ヒルギガース(2～4匹)	ワイバーン(1～4匹)	サンドウォーム(1～2匹)	バレッテ(1～4匹)
ウィンターウルフ(4～7匹)	デザートバレッテ(1～2匹)	チラノザウルス(1匹)	サンドウォーム(1～2匹)
	アロザウルス(1匹)ワイバーン(0～1匹)	デザートバレッテ(1～2匹)	チラノザウルス(1匹)

アロザウルス HP 480

弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高いHPと攻撃力

詳細データ→P246

サンドウォーム HP 200

弱点：なし
抵抗：地
要注意：じしん(死)

詳細データ→P253

チラノザウルス HP 600

弱点：なし
抵抗：なし
要注意：高いHPと攻撃力

詳細データ→P256

ルフェイン人の町

目的 ミラージュの塔に入るために必要なチャイムをもらう

ルフェイン人の町での目的は、ミラージュの塔に入るためのチャイムを町の人からもらうこと。チャイムを持った人物はマップのⒶの場所におり、話しかければもらうことができる。なおこの町にはショップがないように見えるが、マップ右上の壁のあいだから外に出ることができ、その先に魔法屋がある。アレイズやフレアーという強力な魔法が買えるので、見逃さないようにしよう。また、人々から飛空船を作ったシドという人物の名前を聞ける。『II』をまだプレイしたことのない人は、この名前を覚えておこう。

←チャイムをくれる人は、ほかの町の人と見た目に違いがない。見つけにくいが、マップのⒶ付近の人に話しかければ、すぐに見つかる。

←町のはずれにある魔法屋は、町中から見えないので、きづかないこともある。白魔道士がいるなら、ここで必ずアレイズを買っておくこと。

●ルフェイン人の町

Lv8白魔法屋	
アレイズ	40000ギル

Lv8黒魔法屋	
フレアー	40000ギル

Scene6

ミラージュの塔

目的 最上階から浮遊城に行く

ミラージュの塔での目的は、3Fの最上階に行くこと。だが、それを達成したら終わりではなく、そのまま浮遊城の攻略になる。それぞれダンジョンとしては別のものだが、ミラージュの塔と浮遊城でひとつと考えるようにしたい。当然、長期戦になるので、どくけし、きんのはりといった回復アイテムが少なければ、補充しておこう。

↑まわりは砂漠なので、南のほうにある平地に飛空船をとめることになるのだが、じつは東の山の脇にも1ヵ所、飛空船をとめられる平地がある。ここに止めると塔が近い。

ステータスチェック

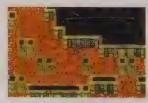
浮遊城の攻略を踏まえたステータスは、HPは前列なら600以上、後列でも400あることが望ましい。MPは500近くあると心強いだろう。また主戦力のキャラクターには、デザードバレッテにダメージを130は与える攻撃力がほしい。

アイテム入手
まずはアイテムを回収しよう

3Fまでしかなく、さらに最上階はかなりせまい。そのため、フロアはふたつと考えていいのだが、壁が渦巻状になっているなどして、宝箱を回収しようと思うと意外とてこずる。浮遊城も引き続いて攻略となるので、まずはアイテム回収だけで行なおう。

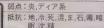
←ミラージュの塔には、イージスのたてやドラゴンメイルなど、強力な防具が数多くある。2回訪れるだけの価値は十分あるだろう。

攻略アドバイス
扉を見逃すな

壁の模様に似ていて、非常にわかりにくいが、壁にはいくつか通り抜けられる扉がある。この扉を使えば、上へ向かう階段への道のりを大幅に縮められたりもするので、ぜひ活用していきたい。具体的なルートはマップに掲載したので、参考にしてほしい。

←キャラクターの右上のところが扉。よく見ないと壁に同化していて見逃してしまう。部屋になっているところもこの扉から中に入る。

ガーディアン HP 200
- 弱点：雷
- 抵抗：死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
- 要注意：マヒの追加攻撃

詳細データ→P249

キメラ HP 300

- 弱点：冷
- 抵抗：地,炎
- 要注意：炎属性の特殊攻撃

詳細データ→P250

ナイトメア HP 200
- 弱点：冷
- 抵抗：地,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
- 要注意：はないき(暗)

詳細データ→P258

バンパイア HP 280
- 弱点：炎,ディア系
- 抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
- 要注意：にらみ(マ)

詳細データ→P259

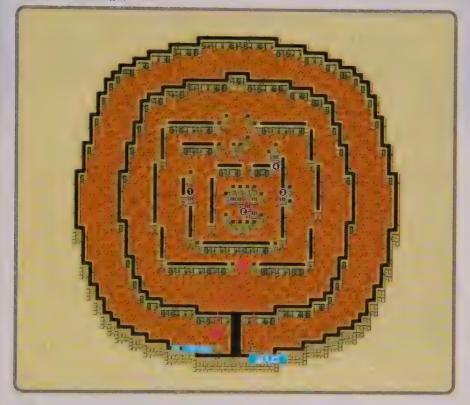
ブルードラゴン HP 454

- 弱点：なし
- 抵抗：地,雷
- 要注意：稲妻属性の特殊攻撃

詳細データ→P262

メデューサ HP 68
- 弱点：なし
- 抵抗：なし
- 要注意：にらみ(石)

詳細データ→P264

●ミラージュの塔1F

！扉を通るとすぐに上階への階段がある

扉を使わないと、2Fへの階段にはグルっと回り込んで進まなくてはいけない。かなりの移動距離になるため、それだけモンスターと遭遇する回数も増え、HPやMPも消費する。アイテムを取りに行く場合も、上への階段をめざすときにも、この扉を使わない手はない。

←マップのルートのように扉を使えば、大幅なショートカットとなる。体力温存のためにも絶対に扉は利用すること。

アイテムリスト
❶テント
❷2750ギル
イージスのたて
3400ギル
18010ギル
シャープソード
❸いやしのかぶと
❹800ギル

途中出現するモンスターリスト

- ウェアタイガー（3〜6匹）
- サーベルタイガー（1〜2匹）
- ウェアタイガー（4〜7匹）
- ガーディアン（2〜5匹）
- キメラ（1〜3匹）
- ナイトメア（1〜2匹）／ブラックナイト（1〜2匹）
- バンパイア（2〜5匹）
- メデューサ（3〜6匹）／サーベルタイガー（1〜2匹）

●ミラージュの塔2F

アイテムリスト
❶13000ギル
12350ギル
トールハンマー
7900ギル
8135ギル
❷コテージ
7600ギル
サンブレード
10000ギル
ドラゴンメイル

！通れる場所を確認しながら進もう

2Fでは、柱と柱のあいだが通れそうに見えても、じつは通れない場所が多く、不用意に進むと、思わぬ遠回りを強いられることもある。マップに明記したルートが最短ルートになっている。これを参考に、3Fへの階段と宝箱のところへ向かうようにしよう。

←3Fでは、ワープキューブを持った状態で中央にいるロボットに話しかけると、ワープゾーンが起動。浮遊城へ進めるようになる。

●ミラージュの塔3F

途中出現するモンスターリスト

- ウェアタイガー(3〜6匹)
- サーベルタイガー(1〜2匹)
- ウェアタイガー(4〜7匹)
- ガーディアン(2〜5匹)
- キメラ(1〜3匹)
- コカトリス(0〜8匹)／ピロリスク(0〜8匹)／キングマミー(1〜5匹)／マミー(0〜8匹)
- バンパイア(2〜5匹)
- ブルードラゴン(1匹)
- ヘルハウンド(3〜4匹)

- ウェアタイガー(4〜7匹)
- コカトリス(0〜8匹)／ピロリスク(0〜8匹)／キングマミー(1〜5匹)／マミー(0〜8匹)
- バンパイア(2〜5匹)
- ブルードラゴン(1匹)
- ヘルハウンド(3〜4匹)
- メデューサ(3〜6匹)／サーベルタイガー(1〜2匹)
- ワイバーン(1〜3匹)／ウィルム(0〜5匹)

- ブルードラゴン(1匹)

Scene6

浮遊城

[illegible]を滅ぼした風のカオス・ティアマットが棲みついていた。

目的 風のカオス・ティアマットを倒す

この浮遊城では、最深部の5Fにいる風のカオス・ティアマットを倒すことが目的となる。つぎのフロアへのルートが把握しにくいミラージュの塔とは一転して、マップ自体は広いがシンプルな構造になっているので、迷子になることはないだろう。ただし、ステータス異常になる攻撃を持ったモンスターが多く出現するので、それらのモンスターにだけは、じょうずに対応していくようにしよう。

←アースメデューサやスピリットナーガなど、石化や毒を持ったモンスター以外にも、魔法を多用するモンスターなど、浮遊城は強敵ぞろいだ。

アイテム入手
小部屋の中は必ずのぞこう

浮遊城にある、30以上の宝箱は、すべて部屋の中にある。宝箱のない部屋もいくつかあるが、部屋の中へ入る扉を見つけたら、必ずのぞくようにしよう。また2Fには、ドワーフのスミスが探し求めていた金属アダマンタイトもある。宝箱に入っていないが、調べれば入手できるので、これも忘れずに。

←宝箱のまわりには固定モンスターなどもいない。心置きなくアイテムを回収していこう。30近くもあるだけに、取りごたえは満点だ。

攻略アドバイス
先に進むだけなら簡単だが……

ワープゾーン同士の位置がそれほど離れていないため、ティアマットがいる5Fまでは、比較的短時間でたどり着くことができる。ボスを倒すだけであれば、かなり難易度の低いダンジョンといえるだろう。ただし、宝箱はどれもワープゾーンから離れた場所にあるため、アイテムをすべて回収しようと思うと話は別だ。かなりの距離を移動しなくてはいけないため、モンスターとの戦闘も増え、難易度はグッと上がる。アイテムをすべて回収して、いったん町に戻るという攻略手段もあるが、再度ミラージュの塔から登ってこなくてはいけなくなるので、あまりオススメできない。HPかMPを回復するアイテムに余裕があって、ティアマットとの戦いに不安がないようなら、一気に攻略しよう。

アースメデューサ HP 96
- 弱点：炎
- 抵抗：地,冷
- 要注意：にらみ(石)

詳細データ→P245

スピリットナーガ HP 420
- 弱点：なし
- 抵抗：なし
- 要注意：毒の追加効果と魔法

詳細データ→P254

ダークファイター HP 200
- 弱点：なし
- 抵抗：なし
- 要注意：魔法によるHPの回復

詳細データ→P255

デスナイト HP 190

- 弱点：なし
- 抵抗：死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
- 要注意：魔法による攻撃

詳細データ→P257

デスマシーン HP 2000

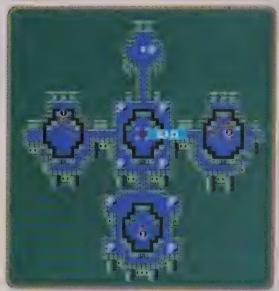
- 弱点：なし
- 抵抗：地,炎,雷,冷,死,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精
- 要注意：無属性の特殊攻撃

詳細データ→P257

バンパイアロード HP 300

- 弱点：炎,ディア系
- 抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
- 要注意：にらみ(マ)と魔法

詳細データ→P259

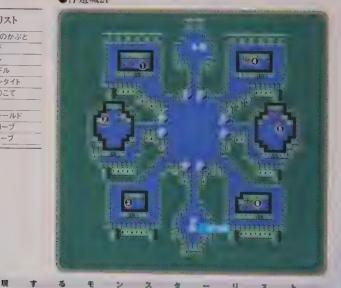
●浮遊城1F

アイテムリスト

❶9900ギル
ポーション
4150ギル
7900ギル
❷5000ギル
まもりのゆびわ
6720ギル
いやしのかぶと
180ギル
❸レイズサーベル

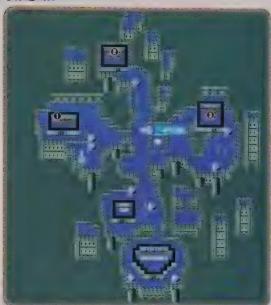
●浮遊城2F

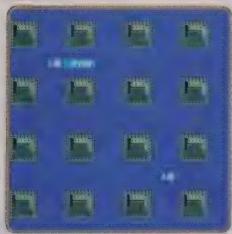
アイテムリスト

❶ミスリルのかぶと
コテージ
❷880ギル
13000ギル
❸アダマンタイト
❹ダイヤのこて
❺リボン
ダイヤシールド
❻しろのローブ
くろのローブ

途中出現するモンスターリスト

■アースメデューサ(1匹)
■イビルアイ(1匹)
■スピリットナーガ(1匹)/
エアエレメンタル(0〜1匹)
■デスナイト(1匹)/
ナイトメア(1〜2匹)
■ブラックナイト(2〜5匹)
■ブラックプリン(3〜6匹)
■マンティコア(3〜4匹

■アースメデューサ(1〜4匹)
■イビルアイ(1匹)
■キメラ(1匹)
■ストーンゴーレム(2〜4匹)
■スピリットナーガ(1匹)/
エアエレメンタル(0〜1匹)
■デスナイト(1匹)/
ナイトメア(1〜2匹)
■ブラックプリン(3〜6匹)
■マンティコア(3〜4匹)

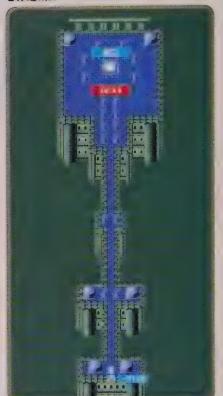
●浮遊城3F

アイテムリスト
❶きんのはり
4150ギル
3400ギル
サスケのかたな
❷9000ギル
ポーション
まもりのゆびわ
5450ギル
❸6400ギル
ふく
まもりのマント
きんのはり
9500ギル
8135ギル

●浮遊城4F

！迷ってしまったらどうする？

4Fは、左端まで進むと右端に出るといった具合に上下左右の通路がつながっている。また見た目も似ており、目印になるものもまったくないので、一度迷うと自分の位置を把握するのにかなり苦労する。4Fに着いたら、左(上)に進み、ふたつめの角を上(左)に進み、5Fへのワープゾーンをめざそう。ちなみにもし迷ってしまった場合には、上下か左右どちらかに通路4〜5個進み、ワープゾーンが見つからなかったら、隣の通路へといった動作をくり返し、目印となるワープゾーンを探して歩こう。

途中出現するモンスターリスト

- カーディアン(0〜1匹)／ソルジャー(1匹)
- キメラ(1匹)
- ストーンゴーレム(2〜4匹)
- ダークファイター(1〜2匹)
- バンパイアロード(1〜3匹)
- ファイアヒドラ(4〜4匹)
- マンティコア(3〜4匹)
- ラクシャーサ(3〜7匹)／メデューサ(0〜5匹)
- エアエレメンタル(2〜4匹)
- ガーディアン(0〜1匹)／ソルジャー(1匹)
- スピリットナーガ(0〜1匹)／エアエレメンタル(1〜3匹)
- ダークファイター(1〜2匹)
- ネオチュー(1〜2匹)
- バンパイアロード(1〜3匹)
- マインドフレイア(1〜6匹)／クレイゴーレム(1〜2匹)
- ラクシャーサ(3〜7匹)／メデューサ(0〜5匹)

●浮遊城5F

！ティアマットがいる浮遊城最上階

ワープゾーンから上にまっすぐ進んだところに、ティアマットはいる。5Fには宝箱がひとつもないので、直行して戦いを挑もう。戦闘に勝利すると、ワープゾーンが動き出す。これを使えば、一気にミラージュの塔の前まで移動できるので、ぜひ利用しよう。

←物理攻撃のあまり効かないブラックプリンも強いが、5Fにはデスマシーンというカオス級の能力を持つモンスターもまれに出現するので注意しよう。

途中出現するモンスターリスト

- エアエレメンタル(2〜4匹)
- スピリットナーガ(0〜1匹)／エアエレメンタル(1〜3匹)
- ダークファイター(1〜2匹)
- デスマシーン(1匹)
- ネオチュー(1〜2匹)
- ファイアヒドラ(4匹)
- ブラックプリン(3〜6匹)
- マインドフレイア(1〜6匹)／クレイゴーレム(1〜2匹)

BOSS ティアマット

物理攻撃を基本にじっくり戦おう

ティアマットとの戦いで注意したいのは、全体攻撃。しかも、あらゆる属性の攻撃を持っているので、対処しにくい。バオルを使うか、プロテアで守りを固めたい。あとはヘイストをかけた主戦力キャラクターで攻撃し続けよう。魔法は抵抗を持っていないホーリーか、フレアーを使うこと。

↑全体攻撃はどれもダメージ。ラヒーラでこまめなHPの回復を心がけよう。

コーネリア城・町～過去のカオス神殿

悪の元凶を倒すべく 2000年の過去に旅立つ

土、火、水、風の4体のカオスを倒したら、いよいよ最終決戦。決戦の地は、過去のカオス神殿という場所で、はじめて訪れたダンジョンのカオス神殿から向かう。いったん体勢をととのえるために、コーネリアの城に戻るといいだろう。過去のカオス神殿は広く、長期戦は必至。しかも、出現するモンスターも強敵ぞろいで、まさに、最後にふさわしいダンジョン。ハイポーションやエーテルといった回復アイテムをしっかり補充してからのぞみたい。なお、すべてのエクストラダンジョンに入れるようになっているので、本編では手に入らない強力な武器や防具を入手してから攻略してみてもいいだろう。

チャート

❶カオス神殿から過去のカオス神殿に行き、カオスを倒す（→P142）

徒歩　船、カヌー　飛空船

❶コーネリア城・町～カオス神殿

ドワーフのスミスに 聖剣を作ってもらおう

浮遊城でアダマンタイトを手に入れていたら、ドワーフの洞窟にいるかじやのスミスに会いに行くのを忘れないように。彼にアダマンタイトを渡し、伝説の剣・エクスカリバーを作ってもらおう。

←エクスカリバーは、ナイトしか装備できないが、全属性のモンスターに威力を発揮する強力な剣だ。

エクストラダンジョンのセーブデータについて

過去のカオス神殿にいる最終ボスのカオスを倒すと、クリアデータをセーブすることができる。そして、そのデータではじめると、モンスター図鑑を引きついだ状態で、物語を最初から遊ぶことができる。だが、最初からプレイすることになるため、エクストラダンジョンを楽しんだり、モンスター図鑑を埋めたりするには、改めてゲームを進めなくてはいけない。そこで、過去のカオス神殿にむかう直前のデータを別に確保してからゲームをクリアしよう。エクストラダンジョンをプレイする場合や、モンスター図鑑を埋める際は、確保しておいたセーブデータを使うようにするためだ。かなり重要なテクニックなので覚えておこう。

←モンスター図鑑で、後半に出現するモンスターが埋まっていない場合、はじめからプレイするとなると、かなり苦労することになる。

Scene7

過去のカオス神殿

すべての元凶は2000年[illegible]
ほり、光の戦士たちは最後の決戦へと向かうのだった

目的 悪の元凶・カオスを倒す

過去のカオス神殿での目的は、カオスと呼ばれる悪の元凶を倒すこと。過去のカオス神殿へは、コーネリア城の北にあるカオス神殿から向かう。最後のダンジョンというだけあり、マップが非常に広く、間違いなく長期戦になる。モンスターは、このダンジョンでしか現われないものもいるが、基本的にはすでに戦ったことのあるモンスターばかり。とはいえ、B1Fは土、B2Fは火といった具合に、フロアごとに出現するモンスターの弱点がガラッと変わるため、非常に戦いにくい。別のフロアに移ったら、どんなモンスターが出現するのかをチェックして、使う魔法などを変えるなどして対応し、効率のよい戦闘をめざそう。

ステータスチェック

前列のキャラクターのHPは700以上、後列でも500近くはほしい。またダンジョンが広いため、戦闘の回数が多いのはもちろん、歴代のカオスといった強敵とも戦うことになるので、MPも重要になってくる。魔法をメインに使うキャラクターのMPは500以上ないときびしいだろう。さらにボスとの戦闘では、どれだけ物理攻撃でダメージを与えられるかが勝敗の分かれ目になってくる。主戦力キャラクターの攻撃力は、キメラに700以上のダメージが与えられるぐらいに育てておきたい。

アイテム入手
エクストラダンジョンに挑むなら

過去のカオス神殿では、本編で手に入る武器の中でもっとも攻撃力が高いマサムネなど、強力な武器や防具が手に入る。能力が高いだけに、使うのが過去のカオス神殿だけではもったいない。エクストラダンジョンでも、その力を発揮させたほうが得策なので、エクストラダンジョン攻略を考えているのなら、攻略まえにこれらのアイテムを回収しておくといい。

←宝物の中身にはラストエリクサーなど、貴重な回復アイテムも含まれている。エクストラダンジョン攻略にそなえ、ぜひ取っておきたい。

攻略アドバイス
歴代のカオスが再び登場

出現するモンスターも強敵ぞろいだが、それ以上に脅威となるのが、パワーアップして再登場となる歴代のカオス。ボスではなく、固定モンスターとして現われるため、出現ゾーンに足を踏み入れるたびに戦闘となる。撃破したにもかかわらず、間違えて出現ゾーンに入ってしまい、再び戦闘といったこともありえる。出現場所付近では慎重に移動しよう。

←再登場するカオスたちは、HPなどのステータスが増しているだけでなく、使う魔法や攻撃が強化されていたり、弱点が減っていたりする。

アイアンゴーレム HP 304
弱点：なし
抵抗：地,冷,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
要注意：そくしガス(死)
詳細データ→P245

ゴーキメラ HP 350

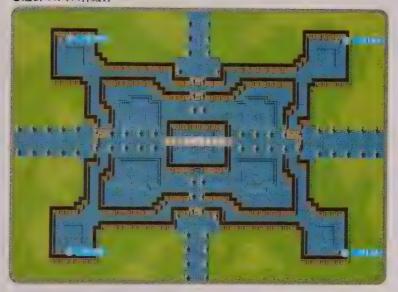
弱点：冷
抵抗：地,炎
要注意：せきかガス(石)
詳細データ→P251

デスアイ HP 360
弱点：炎,ディア系
抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
要注意：にらみ(死)と魔法
詳細データ→P256

●カオス神殿1F

！中央の黒水晶から過去のカオス神殿へ

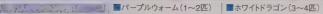
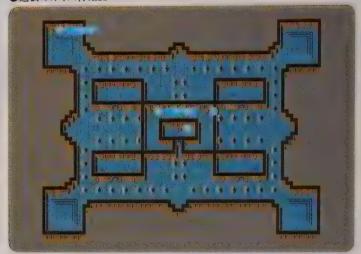
カオス神殿の中央にある黒水晶。4体のカオスを倒していない状態でこれを調べても、何も起こらなかったが、4体のカオスを倒した状態で触れると、過去のカオス神殿へワープすることができる。カオス神殿ですべきことはない。黒水晶にふれ、過去のカオス神殿に向かおう。

●過去のカオス神殿1F

！Bの階段を進もう

カオス神殿からきた時点で向かうことができるのは、マップ下のⒶとⒷの階段だけ。Ⓐの階段の先は行き止まりになっているので、Ⓑの階段へ向かおう。なお、マップ上にあるⒺとⒻのふたつの階段は、Ⓑを進んでいき、3Fに上って降りてくる際に使う。

←マップでは神殿の外にも行けそうに見えるが、壁でふさがれており行くことはできない。宝箱などもないので、Ⓑの階段のあるマップ右下へ直行しよう。

途中出現するモンスターリスト

■キメラ(3〜4匹)
■パープルウォーム(1〜2匹)
■ブラックプリン(4〜8匹)
■ホワイトドラゴン(3〜4匹)

●過去のカオス神殿2F

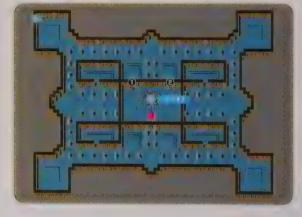
アイテムリスト

❶エーテルドライ
❷エリクサー

! 石版の前でリュートを使う

3Fの中央のはしごから2Fに向かうことになるのだが、はじめてきた際には、はしごが石版で封印されている。封印はセーラ姫から受け取ったリュートで解くことができる。石版の前でリュートを使い、封印を解いてから2Fへ進もう。

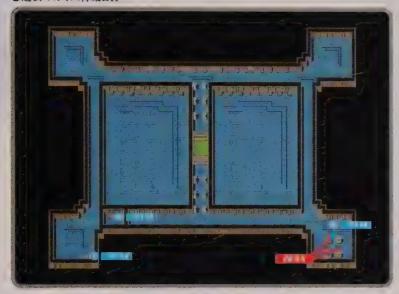
●過去のカオス神殿3F

途中出現するモンスターリスト

■アイスギガース(2〜2匹)／
ウィンターウルフ(2〜6匹)
■キメラ(1〜2匹)／
ゴーギメラ(1〜2匹)

■ドラゴンゾンビ(2〜4匹)
■バンパイアロード(1〜3匹)／
ドラゴンゾンビ(1〜2匹)
■ブラックプリン(4〜8匹)

■グリーンドラゴン(2〜4匹)
■ダークウィザード(2〜3匹)／
ダークファイター(1匹)
■バンパイアロード(1〜3匹)／

ドラゴンゾンビ(1〜2匹)
■ブラックナイト(5〜9匹)
■デスアイ(1匹)

●過去のカオス神殿B1F

！固定モンスターとして出現するカオスに注意しよう

B1FからB4Fにかけて、各フロアには土、火、水、風のカオスがそれぞれ固定ボスモンスターとして出現する。出現ゾーンはよけて通れないので、準備をしてから戦うこと。倒したあとに再び出現ゾーンに入り、何度も戦うミスだけはしないように。

←弱点や使ってくる魔法、攻撃が以前とは異なる。当然、攻略法も変わってくるので、一度倒しているからといって安心せず、各カオスの撃破のコツをしっかり把握して戦ってほしい。

途中出現するモンスターリスト

■アースエレメント（1～4匹）
■アースメデューサ（4～7匹）
■クレイゴーレム（1～4匹）／ストーンゴーレム（1～3匹）
■バシリスク（2～4匹）

BOSS リッチ（2回目）

ディア系か無属性の魔法を使おう

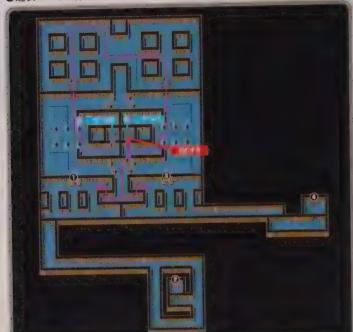
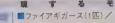
使ってくる魔法がフレアーやデジョンなど、強力になっている。また炎が弱点ではなくなり、ディアのみになっている。ヘイストをかけた主戦力のキャラクターでの物理攻撃と、ガディアやホーリー、フレアーの魔法で戦おう。キルを唱えてくることもあるので、バマジクを使っておくといいだろう。

↑フレアーで150～300前後のダメージを受ける。ラピーラでの回復は絶対必要。

●過去のカオス神殿B2F

アイテムリスト

❶まもりのゆびわ
❷サスケのかたな
❸まもりのマント
❹ラストエリクサー

途中出現するモンスターリスト

■ファイアー（3～4匹）

■ファイアギガース（1匹）／ファイアリザード（0～3匹）

■ファイアリザード（2～4匹）
■ラーバウォーム（2～4匹）

■レッドドラゴン（1～3匹）

BOSS マリリス

物理攻撃でひたすら攻める

以前の戦いと同様に、ファイア系の魔法を使ってくるので、できればバファイを唱えておきたい。また冷気属性の魔法がきかなくなっているので、ヘイストをかけたキャラクターでの物理攻撃が、攻撃の基本となる。後列はホーリーやフレアーで援護しつつ、回復もしっかり行なおう。

↑攻撃魔法の弱点がないので、頼れるのは主戦力キャラの物理攻撃だけ。

●過去のカオス神殿B3F

！扉を通って マップ右下をめざす

すぐにマップ右下の階段に向かえそうなのだが、少し迷路のようになっており、回り込んで進まないと階段のところへ行けない。扉を出入りして進まなくてはいけないため、進むべき方向がわかりづらく迷いやすい。マップに掲載したルートを参考に進もう。

途中出現するモンスターリスト

■ウォーター（3～6匹）
■ウォーターナーガ（1～2匹）／ウォーター（3～6匹）
■うみサソリ（1～6匹）／シースネイク（2～5匹）／シートロル（2匹）
■サハギンプリンス（3～6匹）／ホワイトシャーク（2匹）
■ホワイトシャーク（1～2匹）／ディープアイ（1～2匹）

BOSS クラーケン（2回目）

戦い方は前回とほぼ同じ

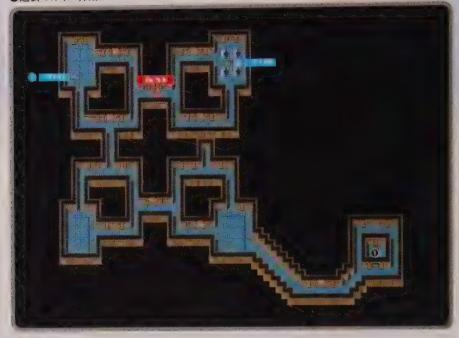
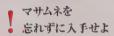
弱点がなくなり、さらにサンダラを使うようになっているが、ほかのカオスに比べて、あまり強くなっていない。HPが2倍になっているので長期戦にはなるが、ヘイストをかけた主戦力キャラクターの物理攻撃で攻撃し続ければ問題ない。クラーケンの物理攻撃には、プロテアを使って対抗しよう。

↑注意するのはサンダラだけ。スミは前回同様、無視して問題ない。

●過去のカオス神殿B4F

マサムネを忘れずに入手せよ

アイテムリスト

❶マサムネ

マップ右下には、本編での最強の武器であるマサムネの入った宝箱がある。B5Fへの階段は、上ってきた階段のすぐ右にあるため、遠回りになってしまうが、マサムネは非常に強力。ぜひ手に入れておきたい。なお、この先のフロアには、もうアイテムはない。いったん戻るのであれば、マサムネを取った段階で戻ろう。

途中出現するモンスターリスト

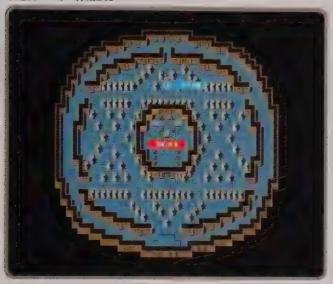
- アイアンコーレム(1〜2匹)
- エアエレメンタル(3〜6匹)
- ストーンゴーレム(2〜4匹)
- デスナイト(1〜2匹)／ナイトメア(1〜2匹)
- パープルウォーム(3〜4匹)
- バンパイアロード(1〜3匹)／ドラゴンゾンビ(1〜2匹)
- バンパイアロード(1匹)／バンパイア(3〜6匹)
- マインドフレイア(3〜7匹)

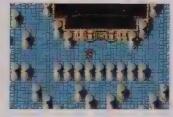
BOSS ティアマット

つねにラヒーラで回復する

全体物理攻撃に加え、全体攻撃魔法も使うようになっている。バオルなど、ダメージを軽減させる魔法を使ってもいいが、ラヒーラでこまめに回復したほうが効率はいい。攻撃力を上げた主戦力キャラクターで攻撃し、魔法を使えるキャラクターは攻撃せず、回復に徹するという戦法で戦おう。

↑ダメージを見こして、魔法かアイテムを早めに使ってこまめ回復していきたい。

●過去のカオス神殿B5F

! いよいよ ファイナルバトルに突入!

マップ中央の部屋にいる人物が最後のボス。話しかけるとファイナルバトルに突入する。ここにくるまでにHPやMPを消耗しているだろうが、過去のカオス神殿を進むあいだにレベルもいくつか上がっているはず。ステータスチェックの能力に達していれば、問題なく勝てるだろう。

↑最後の戦いのまえにはHPやMPをアイテムで回復することはもちろん、最高の状態で戦えるように、あらためて装備を見直そう。

途中出現するモンスターリスト

- [illegible]
- グリーンドラゴン(1～1匹)
- ストーンゴーレム(2～4匹)
- ダークウィザード(2～3匹)／ダークファイター(1～1匹)
- デスアイ(1～1匹)
- デスナイト(1～2匹)／ナイトメア(1～2匹)
- パープルウォーム(3～4匹)
- バンパイアロード(1～3匹)／ドラゴンゾンビ(1～2匹)
- マインドフレイア(3～7匹)

BOSS カオス

守りをしっかり固めてから戦う

HPが20000もあるうえに、すべての属性に抵抗がある。さらにほのおやじしんといったあらゆる属性の全体攻撃、ブリザラやフレアーなどの魔法も使ってくる強敵。まずはプロテアやインビアで守りを固め、覚えているのならバオルやバマジクでダメージの軽減や即死に対応しよう。攻撃は基本どおり、主戦力キャラクターにヘイストとストライをかけての物理攻撃。また、フレアーやホーリーなどの魔法でも攻撃をしたいところだ。ただし全員が攻撃に回ると、回復するキャラクターがいなくなる。魔法が使えるキャラクターは回復を中心に、余裕があるときに魔法で攻撃しよう。

「I」のクリアデータについて

ここではプレイデータとクリアデータについての注意点を解説していこう

プレイデータは、合計で3ヵ所にしかセーブすることができない。うまくプレイデータを管理していかないと、必要なデータに上書きしてしまい、同じようなデータを作るために、再度プレイしなくてはいけないということにもなりうる。時間のロスになるので、消していい優先順位などを決めておきたい。とくにゲームクリア時に作成できるクリアデータは、あるぶんにはとくに問題はないのだが、カオスを倒す直前のデータがあれば、いつでも作ることができる。モンスター図鑑やエクストラダンジョンを極めるのであれば、カオスを倒す直前といった冒険途中のセーブデータのほうがパーティを育てる手間がはぶけるなど、都合がいい。冒険途中のデータに上書きしてまで、無理に作る必要はないだろう。

←複数のプレイデータがある場合は、何番のデータにどんなプレイデータが入っているのかも把握するようにしておこう。

←パーティが成長していれば、過去のカオス神殿の攻略もラクになり、いつでもすぐにクリアデータは作ることができる。

クリアデータでゲームを始めると

クリアデータからゲームをはじめると、最初からプレイすることができる。メリットはまえのプレイのモンスター図鑑に引続いて、プレイできるという点。あとはとくにメリットはない。ただし、セーブするポイントの節約になるので、最初からプレイするのであれば、クリアデータを利用したい。

←クリアデータには、データ番号の横に☆マークがつく。このデータからはじめると、最初からのゲームスタートとなる。

補足 モンスター図鑑のコンプリートを目指すなら、途中のセーブデータで進めよう

クリアデータからプレイすると、前回のプレイのモンスター図鑑も引き継ぐことができる。序盤のモンスターのみが登録されていないのであれば問題ないが、中盤以降のモンスターが残っていると、再度パーティを育てるなど、時間がかかる。ましてやエクストラダンジョンともなると、途中のデータからモンスター図鑑のコンプリートをめざしたほうが早い。P240のモンスター出現リストのページでも詳しく解説しているが、モンスター図鑑をそろえるのであれば、ラスボスのカオスを倒す直前のデータを使い、補完をめざしていくといいだろう。

←プレイしていたデータにクリアデータを上書きすると、最初からのプレイとなる。カオスを倒す直前などのデータを取っておくこと。

←序盤のモンスターだけが倒せていないといったことはほぼありえない。モンスター図鑑を埋めるのであれば、途中のデータを使おう。

エクストラダンジョン攻略

EXTRA DUNGEON

さらなるアイテム
さらなる強敵の待つ

エクストラダンジョン

Soul of Chaous

冒険の舞台はまだある　ふしぎな構造をしたエクストラダンジョンで腕試しをしよう。

エクストラダンジョンとは、本編とはまったく違った冒険が楽しめる場所。世界各地にそれらはあるのだが、最初は入ることができず、土、火、水、風のカオスを倒すごとに、それぞれ対応したダンジョンの扉が開き、チャレンジできるようになる。エクストラダンジョンは、必ずチャレンジしなくてはいけないといったことはないが、本編では手に入らない強力な武器や防具、アイテムが手に入る。また歴代の『FF』シリーズでおなじみのボスと戦うこともできる。チャレンジしないと絶対損だ。

4つのエクストラダンジョン

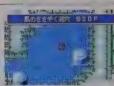
大地のめぐみのほこら

アースの洞窟にいる土のカオス・リッチを倒すとチャレンジできるようになるエクストラダンジョン。

燃えさかる火の大穴

溶岩がフロア中に流れるなど、火に関係するマップが多い。グルグ火山でマリリスを倒すと挑戦できるように。

いやしの水の洞窟

水をつかさどるエクストラダンジョン。海底神殿にいる水のカオス・クラーケンを倒すと、入ることができる。

風のささやく洞穴

浮遊城にいる風のカオス・ティアマットを倒すと入れるエクストラダンジョン。フロア数がもっとも多い。

エキストラダンジョンの特徴① マップの構成が特殊

エクストラダンジョンは、階段やワープゾーンを利用し、下へ下へ向かうことがおもな目的。進み方は、通常のダンジョンとそれほど変わりはない。ただし、各エクストラダンジョンごとに出現するマップは決まってはいるが、固定マップと呼ばれるマップ以外は順番がランダム。つまり、同じマップでもB1Fになる場合もあれば、B5Fになる場合もあるのだ。本誌ではこのマップのことを、ランダムマップと呼んでいるので、頭に入れておいてほしい。なお、固定マップには1～4体のボスがおり、必ず1体のボスと戦わなくてはいけない構造となっている。また、下のフロアへの階段はひとつだが、スタート地点が複数あるマップもあり、どこからはじまるかがランダムといった特徴もある。フロア数の少ない大地のめぐみのほこらなど、フロア数の少ないダンジョンからはじめ、徐々に特徴に慣れていってほしい。

エクストラダンジョンの構成の一例

- B1F～B4F　ランダムマップ
- B5F　固定マップ
- B6F～B9F　ランダムマップ
- B10F　固定マップ
- クリア

これは燃えさかる火の大穴の場合。B1FからB4FとB6FからB9Fがランダムでマップが出現する。この部分のマップの順番は毎回変わる。B5FとB10Fは固定マップで、毎回必ず決まった階層で出現する。

←マップの順番がランダムなので、今何階層目にいるかわからなくなることが多い。セーブ画面で階層数は確認できる。覚えておこう。

エクストラダンジョンの特徴② 宝箱の出現の仕方が特殊

エクストラダンジョンの中にも、通常のダンジョンのように宝箱があり、アイテムを手に入れることができる。貴重なアイテムが入手できるかもしれないので、ぜひ宝箱は回収していきたいのだが、宝箱の出現方法にも、エクストラダンジョンならではの法則がある。出現の法則などは、少し複雑。下の解説を読み、よく理解しておいてほしい。なお、宝箱はエクストラダンジョンに入るたびに復活する。そのため、アイテムは可能性としては無限に入手することができる。また、各エクストラダンジョンの最後のフロアには、クリアボーナスとして貴重なアイテムの入った宝箱がある。最強の剣・アルテマウェポンといった武器もあるので、ぜひ入手したい。ただし、このクリアボーナスアイテムだけは一度取ると、再度エクストラダンジョンに入っても復活していないので、あしからず。

←ステータスをアップさせたり、魔法の効果があったりするアイテムは、ほとんどがエクストラダンジョンでしか手に入らない。

←固定マップにいるボスを倒すと、必ずアイテムを落とす。ボスも復活し、何度も倒せるので、貴重なアイテムが大量に入手できる。

各マップごとに最大でいくつの宝箱が出現するかは決まっている。ただし、そのうちの何個出現するかはランダム。マップによっては最大で宝箱が10個出現するのだが、そういったマップでも、運が悪ければ、ひとつしか出現しない場合もあるのだ。

←宝箱が出現しているかは、実際にマップを探索し、確認しなくてはいけない。広いマップでは、意外とかなり大変な作業になる。

マップのどの場所に、宝箱が出現するのかはマップごとにあらかじめ決まっている。ただし、出現する数だけでなく、場所もランダムで決まってくる。そのため、どの場所の宝箱が出現しているか、ひとつひとつ実際に歩いて回るまでわからないのだ。

←下のフロアに下りる階段の直前でセーブし、やり直しても宝箱の出現場所や数は変わらない。ダンジョンに入った段階で決まるようだ。

宝箱の中身はマップごとに決まっているのではなく、階層ごとに設定されている。そのため同じマップでも、B1Fの場合ならポーションだが、B6Fになるとハイポーションになるといった具合になる。また、マップごとに設定された宝箱の出現数以外に、フロア数ごとにも出現数が設定されている。詳しくは各エクストラダンジョンのトップページに、アイテムリストともに掲載したので、参照してほしい。

←手に入るアイテムは決まっていても、どの宝箱にどのアイテムが入っているかもランダムなので、狙ってアイテムを取るのは難しい。

←宝箱の中身は、深い階層ほど、貴重なアイテムになる傾向があり、ショップでは変えない強力な武器や防具が手に入ることも。

各エクストラダンジョンへの行き方

世界各地に点在している、エクストラダンジョン。ここでは、各ダンジョンの行き方を解説していこう。また、P152からP153で解説したように、マップの構造や宝箱の出現の法則などは共通だが、エクストラダンジョンごとにも違いがある。これについてもまとめたので、目を通しておいてほしい。ちなみにエクストラダンジョンでは、テレポなどは使えない。いったん中に入ると、ダンジョンの外に出るには固定マップにあるワープゾーンを使うか、全滅するしか方法がない。エクストラダンジョン内で全滅してもゲームオーバーにはならず、ダンジョン入口に戻るだけなのだ。ワープゾーンはボスを倒さないと使えないので、外に出たければ、全滅するのも手だ。

ダンジョンによる違い①

最大の特徴はフロアの数。最初にチャレンジできる大地のめぐみのほこらのフロアは5つだが、風のささやく洞穴はその8倍の40フロアもある。当然、フロアの多いダンジョンは長丁場になるので、パーティの能力を考えてから挑戦するようにしたい。

←階層が深くなるほど、強力なモンスターが出現する。ダンジョンによっては、各カオスを倒せる程度の力ではきびしい場合もある。

ダンジョンによる違い②

宝箱から手に入れられるアイテムも異なり、フロア数の多いダンジョンほど、貴重なアイテムが宝箱の中に入っている。また、クリアボーナスアイテムも序盤のエクストラダンジョンよりも後半のダンジョンの方が貴重なアイテムになっている。

←風のささやく洞穴では、町がまるまるマップという場所もある。ここにはショップがあり、武器や防具を買うことができる。

ダンジョンによる違い③

固定マップで戦うことになるボス。各ダンジョンともに4体いるのだが、固定マップ内では1体のボスとしか戦えないため、ボスと戦う回数が違う。もちろん、モンスターも異なり、能力もそれぞれ違う。いちばん強いのは、癒しの水の洞窟のしんりゅう。

←ボスは部屋の中にいる。ボスを倒すと扉が開かなくなり、外に出られなくなるため、ほかにボスがいても戦うことができなくなる。

大地のめぐみのほこら

土のカオスを倒すと挑戦できるようになる、大地のめぐみのほこら。コーネリア城からカオス神殿に向かう途中にあるため、物語の序盤でその場所がわかるはずだ。階層も少なく、難易度も低い。土のカオスが倒せるだけの力があれば、十分突破することはできるだろう。

①コーネリア城を北上

↑徒歩の場合。まずはコーネリア城に行き、西の海岸沿いに北へ進む。

②山にある洞窟が入口

↑すると、洞窟のある山にぶつかる。この洞窟が大地のめぐみのほこらだ。

③飛空船の場合は入口前に着陸

↑飛空船の場合も徒歩と行き方は同じだ。洞窟の平地に着陸しよう。

燃えさかる火の大穴

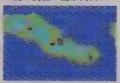
燃えさかる火の大穴は、ドラゴンの洞窟と一緒にある。ドラゴンの洞窟の入口と似ているので、入る際は間違えないように注意したい。火のカオスを倒した力があれば、ランダムマップ内は問題なく進めるが、ボスがやや強い。カオスを倒せるぐらいの力をつけてから挑もう。

1 まずは飛空船に乗る

↑飛空船を使わないと行けない。まずは飛空船のある場所をめざそう。

2 ドラゴンの洞窟をめざす

↑つぎは北の大陸のオンラクの町の東側にあるドラゴンの洞窟へ向かおう。

3 南の長細い島が入口

↑沼地があり、森のない横長の島の右側の洞窟が燃えさかる火の大穴だ。

いやしの水の洞窟

ドワーフのネリクが開通してくれた運河を船で通った際に近くにあった渦巻。これがいやしの水の洞窟。水の中にダンジョンへの入口があるため、船でしか行くことができない。フロア数も20と多く、ボスも段違いに強い。パーティの組み合わせにもよるが、LV70以上ないと厳しい。

1 船のあるクレセントレイクへ

↑船はクレセントレイクの町付近の船着場にある。飛行船で向かおう。

2 船でメルモンドの町へ向かう

↑船に乗ったら、つぎは北西にあるメルモンドの町をめざして進もう。

3 入口はメルモンドの西

↑メルモンドの町から少し西に進んでいくと、いやしの水の洞窟が見つかる。

風のささやく洞穴

もっとも最後に挑戦できるようになる、風のささやく洞穴は、氷の洞窟の右上すぐの場所にある。かなり入り組んだ場所にあるので、ワールドマップで現在位置を確認しながら進もう。フロア数も40と最多で、ボスも強い。ここも組み合わせにもよるが、LV70以上ないときびしい。

1 飛空船で氷の洞窟の北へ

↑まずは飛空船に乗り、氷の洞窟のすぐ北にある平地に行く。

2 平地の右にある川を進む

↑平地に飛空船を着陸させたら、すぐ右に流れている川へ進む。

3 川を南下したところが入口

↑川をコの字型に進んでT字路を下に進むと、山に入口がある。

エクストラダンジョン攻略ページの見方

特殊な構造をしたエキストラダンジョン。その攻略ページの見方を解説する。

エクストラダンジョン攻略は大きく3つのページ分かれる。各エクストラダンジョンの特徴やアイテムリストをまとめた「ダンジョン解説ページ」、ランダムマップと固定マップの突破法をそれぞれ解説した「ランダムマップ解説ページ」と「固定マップ解説ページ」だ。各ページのデータを見落とさないためにも、どこにどんな情報が掲載されているのか、このページの見方で確認をしていこう。

■ダンジョン解説ページ

❶**ダンジョン名**：エクストラダンジョンの名称。

❷**ダンジョンデータ**：全部でフロアがいくつあるのか、またボス戦との戦いが何回あるのかを明記。

❸**ダンジョン解説**：ダンジョンの特徴や突破にどの程度の力が必要なのかを解説している。

❹**ダンジョン入口マップ**：フィールドからダンジョンに入った場所にあるマップ。上の扉に入れば、エクストラダンジョンのB1Fへ進む。

❺**ダンジョンのページ検索**：マップの順番がランダムのため、いまいるマップがどれかを特定するのが困難。そこでマップの見た目や特徴に応じて、いくつかのタイプに分け、検索しやすいようにした。いまいるマップと掲載した写真を見比べ、対応したページを探してほしい。ちなみにランダムマップは、同じ見た目や特徴のマップをまとめて並べている。本書が独自に並べた順番で、この順番でマップが出現するというわけではないので、注意してほしい。

❻**アイテムリスト**：どのフロアでどんなアイテムが出現するかをまとめてある。いまいるフロアで何が手に入るか確認する際に活用していこう。

■ランダムマップ解説ページ

■固定マップ解説ページ

❶**マップNo.**：マップをナンバリングしたもの。マップを特定するために、本書が独自につけている。
❷**マップ**：そのマップの全景。スタート地点やゴール地点、宝箱の位置を明記している。各記号の意味については下記の記号の見方を参照してほしい。
❸**マップ解説**：ゴール地点に向かう際の注意点や、どのように宝箱を回収すればいいかを解説している。
❹**宝箱を取る際の注意点**：宝箱を取る際にとくに注意が必要な場合のみ、注意点を説明している。
❺**出現するモンスター**：そのマップで出現するモンスターのリスト。カッコ内の数字は出現するモンスターの数を表わしており、0～6匹ならランダムで0から6匹出現することを示している。

❶**フロア数**：その固定マップが出現するフロア数。
❷**ボスデータ**：マップにいるボスの数と名前。
❸**マップ**：そのマップの全景。スタート地点やゴール地点、宝箱の位置を明記している。各記号の意味については下記の記号の見方を参照してほしい。
❹**マップ解説**：ゴール地点に向かう際の注意点や、ボスが複数いる場合は、最初のチャレンジではこのボスを倒したらいいなどの解説もしている。
❺**入手アイテム**：各エクストラダンジョンの最深部の固定マップにのみ掲載。クリアすると手に入れられるボーナスアイテムについて解説している。
❻**ボス攻略**：ボスが出現する場合のみ掲載。ボスを倒すためのコツと、HPや弱点などのデータを掲載。

マップ記号の見方

S スタート地点。前のフロアから降りてきた際にその場所からはじまる。複数ある場合は、その中からランダムで1ヵ所選ばれる。

G ゴール地点。ここからつぎのフロアに進む。マップによって、階段であったり、ワープゾーンであったり、それぞれ異なる。

■ 宝箱の出現場所。P153でも解説した通り、出現するかはランダムなので、必ずしもこの出現場所に宝箱があるとは限らない。

BOSS 固定マップ解説ページのみの記号。ボスを表わしている。ボスはマップ上では炎のような姿をしており話しかけると戦闘になる。

ゴール地点までの正解のルートを示している。マップが入り組んでいたり、地形がわかりにくかったりする場合のみ明記している。

上記の記号以外にも、●や①といった記号もある。これらはマップの解説をわかりやすくするための記号で、解説内で意味を説明しているので、各ページを参照してほしい。

EXTRA DUNGEON GUIDE

大地のめぐみのほこら

Dungeon Data
階層数：5階
ボス戦：1回

エクストラダンジョンのさまざまな特徴に慣れよう

いちばん最初に入ることができるようになる、エクストラダンジョン。それだけに5Fまでしかなく、しかも複雑なマップもほとんどないので、あっさりと突破できてしまうはずだ。ただし、1回の攻略で1体のボスとしか戦えない。そのため、4体いるボスすべてを倒すには、4回チャレンジしなくてはいけない。モンスター図鑑を埋めるのなら覚えておくこと。

←フロア数が少ないので、何度も手軽に挑戦できる。ここで同じマップでもスタート地点が変わるなどの特徴に慣れておきたい。

←宝箱からはけんぽうぎやくろずきんといった防具しか手に入らない。入手できる武器は2ヘッドドラゴンが落とす、こてつだけ。

洞窟→P159

森→P160

砂漠→P161

B5F →P162

[illegible]	[illegible]	[illegible]			
1F	2	ハイポーション	くものいと	しろいカーテン	ばんのうやく
2F	2	バンパイアのつめ	あおいカーテン	しろいきば	けんぽうぎ
3F	3	ポーション	スピードドリンク	プロテスドリンク	くろずきん
4F	4	あかいきば	エーテル	ぎんのリンゴ	エルフのマント

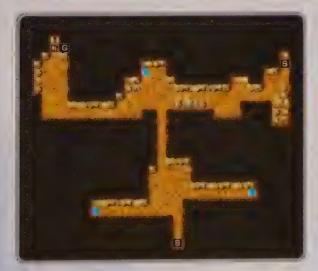
大地のめぐみのほこら MAP GUIDE

ランダムマップ No.1

上に向かえば宝箱もゴールもある

スタート地点がひとつしかなく、しかも、スタート地点とゴール地点の間に宝箱があり、宝箱のチェックもしやすい。マップも一本道なので、道なりに進んでいくだけでゴールにたどり着ける。迷子になりようのない、非常に難易度の低いマップだ。

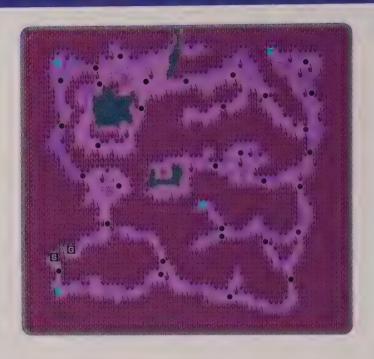
出現モンスターリスト

- グルームウィドウ(1〜3匹)
- ブラックゴブリン(1〜5匹)
- ワイルドナック(4〜8匹)

右上からの場合は宝箱の確認を忘れない

スタート地点がマップ上下のどちらになるかがポイント。マップ下のスタート地点なら、ゴールに向かいながら宝箱のチェックができる。右上から始まった場合は、まっすぐ左に進んでしまわず、T字のところで下に進み、宝箱があるかを確認し忘れないようにしよう。

出現モンスターリスト

- グルームウィドウ(1〜3匹)
- ブラックゴブリン(1〜5匹)
- ワイルドナック(4〜8匹)

ランダムマップ No.3

行く手をふさぐモンスターを倒して進もう

マップの●印のところすべてにモンスターが出現し、道をふさいでくる。このモンスターは話しかけると戦闘になり、勝つといなくなるので、ジャマなモンスターを倒して進んでいく。出現するモンスターは、エンカウントで出現するモンスターと同じ。とはいえ、通常のマップに比べて戦闘をする回数が多くなるので、体力勝負となる。倒す必要のないモンスターもいくつかいる。宝箱の位置を確認して、体力温存のためにも、倒す必要のない、ジャマをしていないモンスターは無視して進むようにしよう。

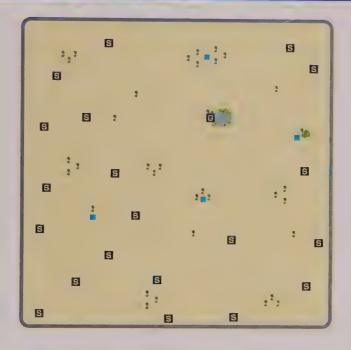
←ゴール地点は、スタート地点のすぐ右上。だが、そこにたどり着くためには、マップをグルッと進んでこなくてはいけないのだ。

←モンスターの中には動き回っていて、待っていればどいてくれるものもいる。そういったモンスターは、できるだけ無視して進むこと。

出現モンスターリスト

グルームウィドウ(1～3匹)	デザートピード(2～4匹)
スカルジャー(2～4匹)	ブラックゴブリン(1～5匹)

大地のめぐみのほこら MAP GUIDE

ランダムマップ No.4

まずは木を探し出しそれを目印にゴールをめざす

スタート地点が全部で20。目印になるようなものもほとんどないため、どこにいるのかが把握しづらい。まずは上下左右どちらかに進み続けて、目印となる木を探そう。ただし、このマップは左端に進むと右端に出るといった具合に上下左右がつながっており、同じ方向に延々と進むとループしてしまう。1～2分歩いても木が見つからなかったら、少し上下左右にずれること。木が見つかったら、マップと照らし合わせて、自分の位置を確認。現在位置がわかれば、宝箱やゴールもすぐ見つけられるはずだ。

←3本の木は、じつは矢印になっている。遠回りにはなるが、木が示す方向に進んでいけば、迷わずにゴールにたどり着くことができる。

←宝箱は必ず木の近くにある。宝箱の出現はランダムのため、出現しない場合もあるので、木を目印に宝箱を探すようにしよう。

出現モンスターリスト

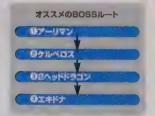
アビスウォーム(1～2匹)	グルームウィドウ(1～3匹)	ブラックゴブリン(1～5匹)
カトブレパス(1～3匹)	デザートピード(2～4匹)	

大地のめぐみのほこら

B5F

4体いるうちの1体のボスと戦う

このフロアには4体のボスがいるが、戦えるのは1体だけ。倒す順番には決まりはなく、自由に戦う相手を決められる。やはり貴重なアイテムは早くほしい。まず最初はラストエリクサーを守る、アーリマンと戦おう。また武器や防具がほしければ、ケルベロスや2ヘッドドラゴンでもいいだろう。

←ボスを倒すと扉が開かなくなり、地上へしか戻れなくなる。すべてのボスを倒すには、4回このフロアまでこなくてはいけないのだ。

入手アイテム　ラストエリクサー

大地のめぐみのほこらのクリアボーナスのアイテムは、回復アイテムのラストエリクサー。アーリマン(BOSS1)のいる部屋の宝箱の中に入っており、アーリマンを倒すと手に入れることができる。使用時の効果は、味方全員のHPとMPの完全回復という優れものだ。HPとMPを完全回復するチャンスが少なく、フロアが40もある風のささやく洞穴など、体力勝負となるエクストラダンジョンで必須のアイテムといえる。かなり貴重で使うのがもったいないが、いざというときのために必ず手に入れておきたい。

BOSS 1

アーリマン

全体攻撃を多用する強敵

炎、冷気属性などの全体攻撃を軸に攻撃してくる。こまめにラヒーラなどでHPを回復して対応しよう。弱点はなく、すべての攻撃に抵抗を持つので、攻撃は物理攻撃が基本。ヘイストとストライをかけた主戦力キャラクターで攻め続けること。ケアルダでHPを回復するため、1ターンで300以上はダメージを与えられないときびしい。

←全体攻撃を得意としている。MAX HPは300程度ないと、かなり苦戦を強いられるだろう。

BOSS 2

2ヘッドドラゴン

仕掛けてくるのは物理攻撃だけ

物理攻撃しかしてこないため、同じフロアのほかのボスに比べると戦いやすい。プロテアで守りをかためつつ、セオリーどおり、ステータスを上げた主戦力キャラクターで攻撃していけばいい。すべての攻撃に抵抗を持ち、弱点がないのだが、意外に魔法が効くので、フレアーやホーリーといった無属性の魔法で攻撃してもいいだろう。

←防具が充実したパーティなら、わざわざプロテアをかけなくても十分戦うことができる。

HP4500

BOSS 3

ケルベロス

物理攻撃＋魔法で攻める

稲妻属性の全体攻撃と物理攻撃をメインに使ってくる。バサンダを持っているのなら使って、ダメージの軽減を図ろう。すべての攻撃に抵抗があり、弱点がまったくないので、セオリーどおりの物理攻撃で戦うことになる。なお、HPが4000と低め。物理攻撃以外にホーリーやフレアーでも攻撃し、一気に攻めるというのも手だ。

←このフロアの中のボスではもっともHPが低いケルベロス。短時間で決着がつくはずだ。

BOSS 4

エキドナ

即死属性の攻撃に注意

即死となるじしんとデスを多用してくるので、パマジクを唱えておくと安心。またフレアーでも攻撃してくるので、ラヒーラなどでのこまめなHP回復を。弱点もなく、すべての攻撃に抵抗を持つため、ヘイストとストライをかけた主戦力キャラクターの物理攻撃で攻撃する。魔法はあまり効かないので、無理に使う必要はない。

←即死の攻撃を持つ強敵のわりには、落とすアイテムは、エクスポーションとあまりよくない。

HP4800

燃えさかる火の大穴

DUNGEON DATA
階層数：10階
ボス戦：2回

貴重な武器や防具もちらほら登場 本格的なアイテム探索を楽しもう

全体を通して、マップは広め。フロア数は10しかないが、突破には比較的時間がかかるだろう。ボス戦はB5FとB10Fの2回。それぞれ1体ずつとしか戦えないので、全4体を倒すにはもう1度攻略する必要がある。入手できる武器や防具などのアイテムは、大地のめぐみのほこらよりもワンランクアップしている。とくに素早さや体力など、各ステータスを1～3上げられるアイテムが、このダンジョンから手に入れられるようになる。レベルアップとは違い、任意にステータスが上げられるので便利。ぜひ手に入れておきたい。

←10あるマップのうち7つが洞窟。溶岩の流れる火の洞窟以外に、氷ではないが地面が濃い青色をした洞窟がふたつ存在する。

ランダムマップ数8

炎の洞窟→P165～P167

洞窟 →P168

神殿 →P169

大陸 →P170～P171

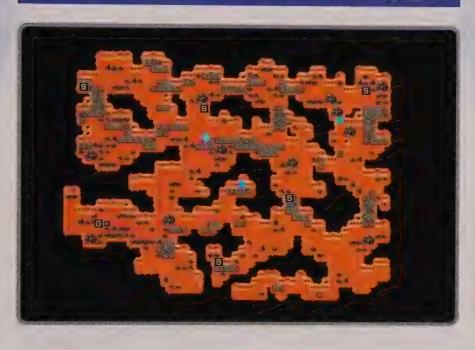
固定マップ数2

B5F→P172、B10F→P173

1F	2	コカトリスのつめ	はんのうやく	エルメスのくつ	スピードアップ	スタミナアップ
2F	2	やまびこそう	ハイポーション	あおいきば	エクスポーション	しじんのふく
3F	3	フェニックスのお	あかいきば	スタミナアップ	マインドアップ	しさいのローブ
4F	3	700ギル	めぐすり	きょじんのくすり	エーテルターボ	ぎんのリンゴ
6F	3	あかいカーテン	あおいきば	ちからのくすり	ラックアップ	とうぞくのこて
7F	4	150ギル	ハイポーション	ようせいのくすり	エルメスのくつ	ねじりはちまき
8F	4	しろいカーテン	250ギル	あおいカーテン	パワーアップ	しさいのぼうし
9F	5	ひじょうぐち	きょじんのくすり	エーテル	ソーマのしずく	ウォーハンマー

燃えさかる火の大穴 MAP GUIDE◆マップ解説

ランダムマップ No.1

タイプ→炎の洞窟
宝箱の最大数→2

溶岩で受けたダメージはこまめに回復

マップのほぼ全面がダメージゾーンである溶岩で覆われている。溶岩の上を歩く時間が長くなるため、モンスターと遭遇する可能性はかなり低いが、マップも広く、移動距離がある。数少ないモンスターとの戦闘で残りHPがわずかで全滅といったことのないよう、つねにHPには気を配ろう。ゴール地点に向かえるルートは、Aからの伸びた矢印のルートだけ。右の通路からも向かえそうだが、岩でふさがれているため通れない。宝箱をチェックしたら、Aの地点に行き、そこからゴールをめざしていこう。

←マップが広いわりには宝箱はふたつしかない。スタート地点によっては遠回りになるので、さきを急ぐのであれば無視してもいい。

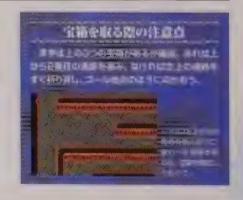
←ゴール地点へ右の通路から向かった場合。先に進めるように見えるが、通路をふさぐように岩が並んでおり、通ることができない。

出現モンスターリスト

シルバードラゴン（1匹）	デビルハウンド（1匹）	ノッカー（1〜5匹）	レッドプリン（3〜6匹）
ダークエレメント（1〜2匹）	デビルハウンド（1〜2匹）	ハンドレッグ（1〜4匹）	ロックガーゴイル（2〜5匹）

ランダムマップ No.2

迷路状のマップに要注意

スタート地点がひとつしかないので、現在位置がすぐにわかるうえに、ゴール地点に向かう途中に宝箱の出現場所がすべてあり、宝箱の確認も簡単。非常に攻略しやすいマップだ。ただし、マップが入り組んでいるため、移動距離が長くなり、モンスターとの戦闘回数が多くなる。シルバードラゴンやダークエレメントといった歯応えのあるモンスターも出現するので、できるだけ最短距離を進むようにしたい。とくに通路を間違えたりすると、移動距離がかなり増える。マップでルートを確認しながら慎重に進んでいくこと。

出現モンスターリスト

- カトブレパス(1〜3匹)
- シルバードラゴン(1匹)

- ダークエレメント(1〜2匹)
- デビルハウンド(1匹)

- デビルハウンド(1〜2匹)
- ハンドレッグ(1〜4匹)

- ブラックゴブリン(1〜5匹)

燃えさかる火の大穴 MAP GUIDE

ランダムマップ no.3

ダメージ軽減のため取らないのも手だが……

ほぼ全面ダメージゾーン。ゴール地点まで回り込まなくてはいけないため、意外とダメージを受ける。スタート地点によっては、まっすぐゴール地点をめざすのも手。だが、出現する宝箱は4つと多い。貴重なアイテムが出現する可能性もあるので、できれば確認したい。

出現モンスターリスト

- カトブレパス（1～3匹）
- ブラックゴブリン（1～5匹）

遠回りになるが宝箱は確認しよう

宝箱の出現場所が離れた場所にあるため、ついついさきにゴール地点へ行ってしまいたくなる。しかし、出現するモンスターもあまり強くないうえに、溶岩も宝箱付近にはなく、必要以上にダメージは受けない。時間はかかるが、必ず宝箱があるか確認しに行くこと。

出現モンスターリスト

- カトブレパス（1～3匹）
- ブラックゴブリン（1～5匹）

燃えさかる火の大穴 MAP GUIDE ◆マップ解説

ランダムマップ no.5

マップが狭いので すべての宝箱を確認

ひとつをのぞいて、スタート地点からゴール地点のあいだに宝箱の出現場所があり、宝箱の確認がしやすい。スタート地点によっては、ゴール地点にすぐ向かってもいいが、マップも狭く、構造もシンプル。時間はかかってしまうが、左上の宝箱も確認したいところ。

出現モンスターリスト

- グルームウィドウ(1～3匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- ワイルドナック(4～8匹)

モンスターの出現場所を よけて進んでいこう

マップの斜線の部分に入ると、モンスターが出現する仕掛けになっている。斜線の部分をよけて進みたいが、人が行く手をはばんでくる。動いている人のあいだをタイミングよくぬって進んでいこう。なお、Ⓐの部分だけは必ず通らなくてはいけないので注意しよう。

出現モンスターリスト

- グルームウィドウ(1～3匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- ワイルドナック(4～8匹)

燃えさかる火の大穴 MAP GUIDE

ランダムマップ No.7

白いマスの上を歩いて進むこと

このマップでは、白いマスの上にいないと、約5秒間隔ごとにダメージを1受ける。進むべき場所を確認するときなど、立ち止まる際は必ず白いマスの上に移動してから行なうこと。また、マップ上にはたくさんのコウモリが飛んでおり、これらのコウモリが通路をふさいでいる場合もある。コウモリに通路をふさがれてモタモタしているあいだにもダメージは受けるので、白いマスから白いマスに移動するときは、コウモリが通路をふさいでいないかどうかを、あらかじめ確認してから進むようにしたい。

←白いマスの上にいれば、どれだけ時間がたっても、ダメージはまったく受けない。スタートしたら、まず近くの白いマスへ移動しよう。

←宝箱はすべて部屋の中にある。もちろん部屋の中でもダメージは受けるので、宝箱の確認などは、素早く行なうようにしよう。

出現モンスターリスト

- カトブレパス(1～3匹)
- シルバードラゴン(1匹)
- ダークエレメント(1～2匹)
- デビルハウンド(1匹)
- デビルハウンド(1～2匹)
- ハンドレッグ(1～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)

燃えさかる火の大穴

ランダムマップ No.8

3つのパターンがある広大なマップ

3つのパターンがあるマップ。1回の攻略では、このうちのどれかひとつのパターンのマップが出現し、一度出現したら、その攻略ではそれ以外のパターンのマップは登場しない仕組みになっている。

いずれのマップでも徒歩による移動以外に、カヌーや船、飛行船でも移動が可能。これらの移動手段を駆使し、宝箱やゴール地点をめざすことになる。カヌーはあらかじめ持っているため、川や湖に入れば自動的にカヌーに乗り込むようになっている。船は、決まった船着場に置かれているので利用しよう。飛空船は❶の場所にいる人物に話しかけ、そのあとに❷の場所にある木を調べると出現して乗れるようになる。なお、パターン①なら船、パターン③ならカヌーと、パターン②以外は飛空船がなくてもクリアできる。だが、一部の宝箱は飛空船がないと取ることができないので、飛空船は必ず手に入れるようにしたい。

←入手するのにいくつかの手順が必要だが、飛空船があれば、広いマップもモンスターに遭遇することなく、探索できて非常に便利。

出現モンスターリスト

[illegible]		[illegible]	
	■グルームウィドウ(4〜8匹)		■ブルートロル(1〜2匹)／パイソン(0〜2匹)
■イエローオーガ(1〜4匹)	■ダークエレメント(1匹)	■サハギンクイーン(5〜8匹)	■ポイズンナーガ(1匹)／デスエレメンタル(0〜1匹)
■エルムギガース(1〜2匹)	■パイソン(2〜6匹)	■デスエレメンタル(1〜3匹)	
■カトブレパス(1〜2匹)	■ブラックゴブリン(1〜5匹)	■ブルートロル(1〜2匹)	

燃えさかる火の大穴 MAP GUIDE

B5F

倒すボスはどちらからでもいい

2体のボスがおり、そのうちどちらか1体と戦い、勝利するとさきのフロアに進むことができる。スカルミリョーネは変身するため、2連続で戦闘を行なうことになるが、トータル的に能力はどちらのボスもほぼ同じ。落とすアイテムもそれほど違いがないので、どちらをさきに倒しても、それほどメリットやデメリットはない。好きなほうを倒していこう。できるだけ早めにモンスター図鑑を埋めたければ、2体登録されるスカルミリョーネがお得だ。

BOSS 1 スカルミリョーネ

変身するため2度戦うことになる

スカルミリョーネは倒すと変身し、再度戦うこととなるが、どちらもそれほど強くない。ヘイストとストライをかけた主戦力キャラクターで攻撃し続ければ、難なく倒すことができる。

HP4000(変身前)

HP7046(変身後)

BOSS 2 カイナッツォ

つなみだけに気をつけよう

弱点であるサンダー系の魔法と、主戦力キャラクターの物理攻撃で戦おう。注意したいのは、全体攻撃のつなみ。無属性なので、ダメージの軽減ができない。こまめなHP回復で対応すること。

←ケアルダを使ってくることがあるので、毎ターン500以上のダメージを与えていきたい。

HP7988

燃えさかる火の大穴 MAP GUIDE

B10F

リボンの手に入る ルビカンテをまずは倒そう

B5F同様、2体のボスがおり、どちらか1体と戦うことになる。ルビカンテを倒すと、きくいちもんじを落とすうえ、リボンも入手できるので、さきにルビカンテを倒したい。

入手アイテム リボン

リボンが、燃えさかる火の大穴のクリアボーナスアイテム。本編ですべて手に入れていれば、リボンを3つ持っているはず。ここで入手すれば、パーティ全員に全属性に抵抗のある、リボンを装備させることができる。

BOSS 1 ルビカンテ

バファイがないと苦戦

攻撃はすべて炎属性。バファイでダメージを軽減させておきたい。弱点もなく、魔法もあまり効かないので、魔法を使うキャラクターは回復に徹し、主戦力キャラクターでひたすら攻撃していこう。

←ファイガやファイラとは違い、かえんりゅうは単体攻撃だが、ダメージはかなり高い特殊攻撃だ。

HP15000

BOSS 2 バルバリシア

魔法も積極的に使って戦おう

セオリーどおり、物理攻撃を軸に戦う。全体攻撃のたつまき以外、それほどダメージを受ける攻撃はなく、回復に専念する必要がない。魔法を使うキャラクターもホーリーなどで応戦していこう。

←石化効果を持つゆびさき。回避率が高ければ、めったに石化してしまうことはないはず。

HP12964

EXTRA DUNGEON GUIDE

いやしの水の洞窟

DUNGEON DATA
階層数：20階
ボス戦：3回

最強のボスのひかえるダンジョン
攻略を最後にまわすのもアリ

大地のめぐみのほこら、燃えさかる火の洞穴に比べると、マップはさらに広く、複雑になっている。またフロア数が20と多く、かなりの長丁場が予想される。途中でMPがなくなるような状況にも対処できるように、エルフの町でエーテルなどの回復アイテムを買いそろえてからのぞもう。また、最後に待ち受ける2体のボスが非常に強い。その強さは、本編の最終ボスであるカオスをラクに倒せるLV70前後であっても、全滅になる可能性が十分あるほどだ。風のささやく洞穴で、アルテマウェポンなどの強力な武器や防具を先に入手してから挑んでもいいだろう。なお、宝箱出現数の法則が異なるので、P175の解説に必ず目を通しておいてほしい。

←マップによっては浅い階層では、あまり貴重なアイテムが手に入らない。体力温存のためにも、宝箱の確認をしないで進むのも手だ。

水の神殿→P176～P181

神殿→P182～P184

神殿にはふたつのタイプが存在するので、海底神殿と同じデザインの水の神殿、カオス神殿と同じデザインの神殿とそれぞれ分けている。また、町や図書館、踊り子たちがたくさん登場するマップをエトセトラとして、ひとまとめにしている。

洞窟→P185～P187

キャッスル・浮遊城→P188～P189

エトセトラ→P190～P191

B5F→P192、B10F→P193、B20F→P194

宝箱の出現数について

[illegible]

タイプ	マップNo.
A	13
B	11、17
C	7、8、9
D	1~6、10、14

階	タイプ	数										
1F	A	10	200ギル	やまびこそう	ハイポーション	フェニックスのお	エーテルドライ	あかいカーテン	エーテルドライ	マインドアップ	エルメスのくつ	はねつきぼうし
	B	3										
	C	2										
	D	3										
2F	A	10	400ギル	めぐすり	エクスポーション	エーテル	きょじんのくすり	マインドアップ	しろいきば	つきのカーテン	きんのリンゴ	のたて
	B	3										
	C	2										
	D	3										
3F	A	10	ポーション	3000ギル	くものいと	スピードアップ	タイガーマスク	しろいカーテン	ひかりのカーテン	ばんのうやく	エリクサー	ソーマのしずく
	B	3										
	C	2										
	D	3										
4F	A	10	ハイポーション	エーテル	スピードドリンク	ちからのくすり	あかいきば	フェニックスのお	ひしょうぐち	エーテルドライ	エルメスのくつ	パワ アップ
	B	3										
	C	2										
	D	3										
6F	A	10	123ギル	ひじょうぐち	あおいきば	コカトリスのつめ	ようせいのくすり	ラックアップ	きょじんのくすり	エリクサー	ぎんのリンゴ	クリスタルリング
	B	4										
	C	3										
	D	4										
7F	A	10	フェニックスのお	プロテスドリンク	バンパイアのきば	くものいと	きんのリンゴ	スピードアップ	ちからのくすり	32000ギル	エクスポーション	ラストエリクサー
	B	4										
	C	3										
	D	4										
8F	A	10	300ギル	スピードドリンク	エルメスのくつ	ひかりのカーテン	エーテルターボ	スタミナアップ	ぎんのリンゴ	ばんのうやく	マインドアップ	70000ギル
	B	4										
	C	3										
	D	4										
9F	A	10	あおいカーテン	エルメスのくつ	ようせいのくすり	ぎんのリンゴ	エクスポーション	めぐすり	パワーアップ	プロテスドリンク	デスブリンガー	エリクサー
	B	4										
	C	3										
	D	4										
11F	A	10	しろいきば	コカトリスのつめ	ぎんのリンゴ	プロテスドリンク	オリハルコン	スピードアップ	ソーマのしずく	ちからのくすり	エリクサー	つきのカーテン
	B	4										
	C	3										
	D	4										
12F	A	10	エーテル	5000ギル	マインドアップ	ひかりのカーテン	ばんのうやく	きょじんのくすり	ちからだすき	エルメスのくつ	エクスポーション	ラストエリクサー
	B	4										
	C	3										
	D	4										
13F	A	10	あかいカーテン	あおいきば	バンパイアのきば	パワーアップ	ちからのくすり	エーテルターボ	しろいカーテン	スタミナアップ	エリクサー	ラストエリクサー
	B	5										
	C	4										
	D	5										
14F	A	10	フェニックスのお	ハイポーション	エルメスのくつ	ぎんのリンゴ	ようせいのくすり	ラックアップ	マインドアップ	ひしょうぐち	大地の衣	ソーマのしずく
	B	5										
	C	4										
	D	[illegible]										
15F	A	10	ポーション	あおいカーテン	やまびこそう	あしゅら	くものいと	パワーアップ	きんのリンゴ	スピードドリンク	エクスポーション	スタミナアップ
	B	5										
	C	4										
	D	5										
16F	A	10	800ギル	きょじんのくすり	プロテスドリンク	エーテルターボ	エリクサー	スピードアップ	40000ギル	エルメスのくつ	けんぼうぎ	ひかりのカーテン
	B	5										
	C	4										
	D	5										
17F	A	10	くものいと	フェニックスのお	エクスポーション	エルメスのくつ	しさいのぼうし	マインドアップ	ギガントアクス	エーテルドライ	クリスタルのたて	エリクサー
	B	5										
	C	5										
	D	5										
18F	A	10	ばんのうやく	ハイポーション	つきのカーテン	ちからのくすり	はねつきぼうし	ようせいのくすり	ラックアップ	ソーマのしずく	クリスタルリング	80000ギル
	B	6										
	C	5										
	D	5										
19F	A	10	エーテル	フェニックスのお	しさいのローブ	スピードアップ	エルメスのくつ	きんのリンゴ	ひかりのカーテン	エリクサー	スタミナアップ	パワーアップ
	B	6										
	C	5										
	D	[illegible]										

いやしの水の洞窟

ランダムマップ No.1

宝箱の数が少ないのでさきを急ごう

マップ右上のスタート地点以外は、ゴール地点とのあいだに宝箱の出現場所がくるため、宝箱の確認が簡単になっている。ただしタイプが神殿のため、B10Fよりも浅い階層の場合は、回復・戦闘アイテムでもあまりよいものは期待できない。階層が浅いときにこのマップが出現した場合は、スタート地点によっては、モンスターとの必要以上の戦闘をさけるためにも、宝箱を確認しないで進んでしまってもいいだろう。とくにゴール地点の先のマップ下にある、宝箱は無視してもいいかもしれない。

←宝箱も最大で3つしか出現しない。強力な武器や防具が出現する確率もあまり高くないので、無理に宝箱を確認しないほうが無難。

←マップ右上のスタート地点からはじまった場合、さきを急ぐのであれば、宝箱を確認せずに進んでしまっても、とくに問題はない。

出現モンスターリスト

- [illegible]
- サハギンクイーン(5~8匹)
- デスエレメンタル(1~3匹)
- パイソン(2~4匹)

- ブラックゴブリン(1~5匹)
- [illegible]
- キラーシャーク(1匹)/ダークアイ(0~1匹)

- キラーシャーク(1~2匹)
- サハギンクイーン(0~1匹)/キラーシャーク(1~2匹)
- ダークアイ(1匹)

- デスエレメンタル(1~3匹)
- ブラックゴブリン(1~5匹)
- ブルートロル(1~2匹)

ランダムマップ No.2

B15F以降なら強力なアイテムの入手も期待できる

出現する宝箱が5つと、水の神殿にしては比較的多いマップだ。B15Fならあしゅら、B18Fならはねつきぼうし、といったような強力な武器や防具も入手できるかもしれないので、多少遠回りになってでも、宝箱の有無と中身は確認していきたい。ただし階層が浅い場合は、グッと宝箱の出現する数が減ってしまううえに、手に入るアイテムのランクも下がってしまう。HPかMPの温存を図りたいのであれば、無理に宝箱を確認する必要はない。ゴール地点に向かうついでに確認する程度にしておこう。

←ゴール地点までは、ほぼ一本道なので、迷うことはないだろうが、通れそうで通り抜けられない場所がいくつかある。注意して進もう。

←3つある部屋には、それぞれひとつずつ宝箱の出現場所がある。扉の前を通りかかったら、宝箱があるかのぞくようにしたい。

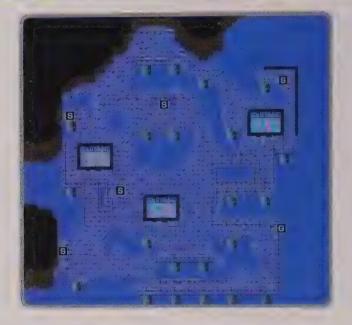
出現モンスターリスト

■サハギンクイーン(5～8匹)
■デスエレメンタル(1～3匹)
■パイソン(2～4匹)
■ブラックゴブリン(1～5匹)

■キラーシャーク(1匹)／ダークアイ(0～1匹)
■キラーシャーク(1～2匹)
■サハギンクイーン(0～1匹)
■キラーシャーク(1～2匹)
■ダークアイ(1匹)

■デスエレメンタル(1～3匹)
■ブラックゴブリン(1～5匹)
■ブルートロル(1～2匹)

いやしの水の洞窟

ランダムマップ No.3

最初に右上の部屋の宝箱を確認しよう

宝箱はいちばん左以外のふたつの部屋に出現する。とくに右の部屋にはまとめて3つの宝箱が現われる可能性があるので、まずはここに宝箱を確認しにいこう。B4Fまでならふたつ、B12Fまでなら3つまでしか最大で宝箱が出現しない。そのため、この部屋の中にふたつないし3つ宝箱があった場合は、中央の部屋に宝箱は絶対に出てこないことになる。アイテムを回収し終わったら、ゴールをめざそう。だが、B13F以降の場合はまだ宝箱が出現する可能性がある。忘れずに中央の部屋にも立ち寄ること。

←どのスタート地点からでもゴール地点に向かいながら、宝箱を簡単に確認できる。それほど広くもないので、攻略しやすいマップだ.

←スタート地点が中央の部屋の近くだった場合には、右上の部屋に向かうまえに、まずは中央の部屋をのぞいてしまうのもいいだろう。

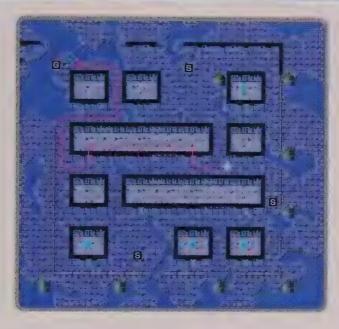
出現モンスターリスト

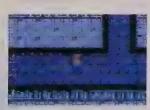
[illegible]
■サハキンクイーン(5～8匹)
■デスエレメンタル(1～3匹)
■パイソン(2～4匹)

■ブラックゴブリン(1～5匹)
[illegible]
■キラーシャーク(1匹)／ダークアイ(0～1匹)

■キラーシャーク(1～2匹)
■サハギンクイーン(0～1匹)／キラーシャーク(1～2匹)
■ダークアイ(1匹)

■デスエレメンタル(1～3匹)
■ブラックゴブリン(1～5匹)
■ブルートロル(1～2匹)

ランダムマップ No.4

部屋の中を通ってゴール地点をめざす

通れるように見えても床が崩れており、通れないといった場所が多い。左下がスタート地点だった場合は上へ進めばいいが、それ以外のスタート地点であった際は、まずはⒶをめざし、そこからルートに沿って、ゴール地点をめざしていこう。

←遠回りして進まなくてはいけないため、移動には意外と時間がかかる。宝箱はゴール地点から離れているので、取らないのも手だ。

[illegible]

出現モンスターリスト

- [illegible]
- サハギンクイーン(5～8匹)
- デスエレメンタル(1～3匹)
- パイソン(2～4匹)

- ブラックゴブリン(1～5匹)
- [illegible]
- キラーシャーク(1匹)／ダークアイ(0～1匹)

- キラーシャーク(1～2匹)
- サハギンクイーン(0～1匹)／キラーシャーク(1～2匹)
- ダークアイ(1匹)

- デスエレメンタル(1～3匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- ブルートロル(1～2匹)

いやしの水の洞窟 MAP GUIDE

ランダムマップ No.5

スタート地点で行動を変えよう

左のスタート地点に出た場合は、ゴール地点が目の前にある。宝箱も最大で3つしか出現しないため、貴重なアイテムが手に入る可能性もかなり低い。スタート地点によっては、宝箱の有無を確認せずに、先へ進んでしまってもかまわないだろう。

一方、右下のスタート地点に出た場合は、宝箱の出現場所が近い。すぐにゴール地点に向かってもいいが、マップもそれほど広くなく、遠回りにもほとんどならない。部屋の中に入って、できれば宝箱の有無を確認してからクリアするようにしたい。

←部屋の左に出現する宝箱。回収するには、グルリと回り込んで進まなくてはいけない。宝箱があるのかを確認してから向かうように。

←左のスタート地点に出た場合は、アイテムの回収をあきらめる代わりに、たった10歩程度でこのマップがクリアできてしまう。

出現モンスターリスト

- サハギンクイーン(5～8匹)
- デスエレメンタル(1～3匹)
- パイソン(2～4匹)

- ブラックゴブリン(1～5匹)
- キラーシャーク(1匹)／ダークアイ(0～1匹)

- キラーシャーク(1～2匹)
- サハギンクイーン(0～1匹)／キラーシャーク(1～2匹)
- ダークアイ(1匹)

- デスエレメンタル(1～3匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- ブルートロル(1～2匹)

いやしの水の洞窟 MAP GUIDE

ランダムマップ No.6

B15F以降なら宝箱は確認すること

左上のスタート地点に出た場合は、ゴール地点とのあいだに宝箱の出現場所があるため、宝箱の有無が確認しやすい。それに対し、右の2ヵ所のスタート地点からの場合は、宝箱の出現場所が離れた場所にあり、かなり遠回りとなる。階層が浅ければ、貴重なアイテムが出にくいため、そのままゴールをめざしてもいい。だが、終盤の階層は強力な武器や防具が手に入る可能性が高い。B15Fならあしゅら、B17F以降はしさいのぼうし、はねつきぼうし、しさいのローブが出現するので、宝箱の有無は必ず確認すること。

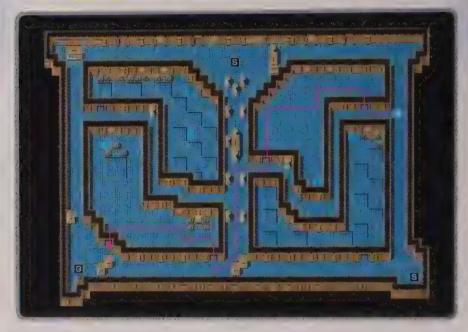
←右上のスタート地点の場合は、目の前にゴール地点が見える。床の崩れた場所を回り込めば、つぎのフロアへ行けてしまう。

←マップが広くないので、遠回りになるとはいえ、右のスタート地点からでも宝箱を確認してまわっても、時間はたいしてかからない。

出現モンスターリスト

[illegible]	ブラックゴブリン(1〜5匹)	キラーシャーク(1〜2匹)	デスエレメンタル(1〜3匹)
サハギンクイーン(5〜8匹)	[illegible]	サハギンクイーン(0〜1匹)／キラーシャーク(1〜2匹)	ブラックゴブリン(1〜5匹)
デスエレメンタル(1〜3匹)	キラーシャーク(1匹)／ダークアイ(0〜1匹)	ダークアイ(1匹)	ブルートロル(1〜2匹)
パイソン(2〜4匹)			

いやしの水の洞窟

ランダムマップ No.7

部屋を通らないとゴール地点に行けない

柱が通路をふさいでいるので、マップ上のルートのように部屋の中を通り、ゴール地点をめざすことになる。ゴール地点へのルートはひとつしかない。間違えて進むと行き止まりなど、無駄に移動することになるので、ルートを参考にゴールをめざそう。

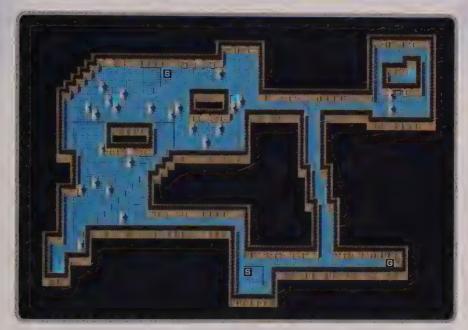
←部屋の中へ入るための扉が、壁の模様と似ていて、かなり見分けにくい。扉は壁よりも少し黄色く明るいので、それを目印に探そう。

出現モンスターリスト

■クルームウィドウ(1～2匹)
■フラックコフリン(1～5匹)
■ブラックコブリン(2～5匹)／ワイルドナック(0～2匹)
■ワイルドナック(2～6匹)

■グルームウィドウ(1～2匹)

■シルバードラゴン(1～2匹)
■ブラックゴブリン(1～5匹)
■フラックコブリン(2～5匹)／ワイルドナック(0～2匹)

■ワイルドナック(2～6匹)

浅い階層ならすぐにゴールをめざそう

4つある宝箱の出現場所がそれぞれ離れた場所にある。ひとつずつ回っていては、かなり時間がかかってしまう。神殿は深い階層でないと、武器や防具は手に入らないので、それらが目的であれば、無理に宝箱を確認して回らなくても問題ない。下のスタート地点からはじまった場合は、まっすぐゴールに向かってもいいだろう。また上のスタート地点からの場合も、近くにあるふたつの宝箱だけをチェックして、残りのふたつは確認しないでゴールをめざすのもひとつの手だ。階層に合わせて行動を選択しよう。

←B15F以降なら、武器や防具も手に入る可能性もある。多少回り道になってしまっても、できるかぎり宝箱は確認してまわりたい。

←右上の部屋は、柱がジャマで少し回り込まなくてはいけないうえに、部屋に入るまで宝箱の有無もわからないので、少しやっかいだ。

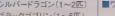
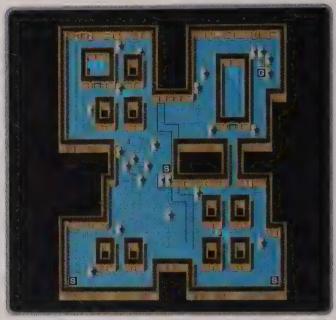
出現モンスターリスト

■クルームウィドウ(1~2匹)
■ブラックゴブリン(1~5匹)
■ブラックゴブリン(2~5匹)/ワイルドナック(0~2匹)
■ワイルドナック(2~6匹)

■クルームウィトウ(1~2匹)
■シルバードラゴン(1~2匹)
■ブラックゴブリン(1~5匹)
■ブラックゴブリン(2~5匹)/ワイルドナック(0~2匹)
■ワイルドナック(2~6匹)

いやしの水の洞窟 MAP GUIDE

ランダムマップ No.9

通路をふさぐ柱に注意

ゴール地点へは、横の部屋で宝箱を確認してから、すぐに向かえるように見えるが、部屋の両脇の通路を柱がふさいでおり、実際は回り込んでいかなくてはいけない。マップの構造はシンプルだが、こういった具合に柱が通路をふさいでおり、通れない場所がいくつかあるので、非常にやっかい。宝箱の出現場所に向かう際などは、あらかじめルートをマップで確認しておきたい。出現する宝箱は5つと多いが、右のふたつの宝箱など、柱のため遠回りになるものもある。さきを急ぐのなら、それらは無視してもいいだろう。

←左上の3つの宝箱は、スタート地点がどこであっても、それほど遠回りにならない。ゴール地点に向かうついでに有無を確認しよう

←右上の宝箱がもっともリスキー。ゴールには一番近い場所にあるが、遠回りになるうえ、部屋なので遠くから有無が確認できない。

出現モンスターリスト

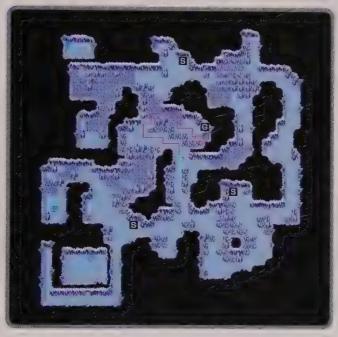
■グルームウィドウ(1〜2匹)
■ブラックゴブリン(1〜5匹)
■フラックゴブリン(2〜5匹)／ワイルドナック(0〜2匹)
■ワイルドナック(2〜6匹)

■グルームウィドウ(1〜2匹)

■シルバードラゴン(1〜2匹)
■ブラックゴブリン(1〜5匹)
■ブラックゴブリン(2〜5匹)／ワイルドナ・ック(0〜2匹)

■ワイルドナック(2〜6匹)

いやしの水の洞窟

ランダムマップ No.10

無駄なダメージを受けないように

本編の氷の洞窟同様、氷が張り付いている床は歩くごとにHPに1のダメージを受けるので、注意して歩こう。また氷の柱にふさがれてしまって、行き止まりになっている場所がいくつかある。ゴール地点の左下の場所などは、通り抜けられると思って、ダメージゾーンを進んでいったら行き止まりになっていて、無駄にダメージを受けただけといったことがよくある。ゴール地点へは、それぞれⒶの地点からルートのように進んで向かうことになる。必要のないダメージを減らすためにも、このルートは覚えておこう。

←宝箱の出現場所は全部で3つ。いずれもマップの左側にあるので、どのスタート地点からはじまっても、それほど遠回りにはならない。

←左上の宝箱は、ダメージゾーンを進み、いざ部屋に入ってみたら、なかったということもありえる。最後に確認するのが得策だ。

出現モンスターリスト

- グルームウィドウ(1～3匹)
- グルームウィドウ(2～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- レブナント(1～5匹)
- エルムギガース(1～3匹)
- グルームウィドウ(1～3匹)
- グルームウィドウ(2～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- レブナント(1～5匹)

ランダムマップ No.11

左端からゴール地点に向かう

柱がズラリと並んでいる場所は、すき間を通り抜けられそうに見えるが、密接している柱のあいだは通ることができない。そのため、ゴール地点へはマップのルートのように、いったんマップの左端まで向かい、そこから回り込んで向かうことになる。

←見た目以上に回り道をして進むことになるが、ルートは一本道。正しいルートを進んでしまえば、迷うことなくゴール地点にたどり着く。

出現モンスターリスト

■スカルジャー(2～4匹)
■デザートピード(2～4匹)
■ブラックゴブリン(1～5匹)
■レブナント(2～3匹)

■イエローオーカ(1～2匹)
■スカルジャー(2～4匹)
■デザートピード(2～4匹)
■ブラックゴブリン(1～5匹)
■レブナント(2～3匹)

いやしの水の洞窟　MAP GUIDE

ランダムマップ No.12

ドラゴンを倒してゴール地点への扉を開ける

最初、ゴール地点へ向かう通路の扉は閉まっていて通れない。マップ上部にいるダークバハムートに話しかけると、どのドラゴンをそれぞれ何体倒すように言われる。その条件を満たし、ダークバハムートに話しかけると扉が開くので、マップ上にいるドラゴンに話して戦い、倒していこう。出現するドラゴンは全部で9種類。ただし、実際に話しかけて戦いを挑んでみないと、どの種類のドラゴンなのかはわからない。すべてのドラゴンを倒せば、必ず条件は達成できる。ひたすら話しかけて倒していくのだ。

←条件を満たしていても、ダークバハムートに話しかけない限り、ドラゴンとは戦い続けられる。ここでレベル上げにはげむのも手だ。

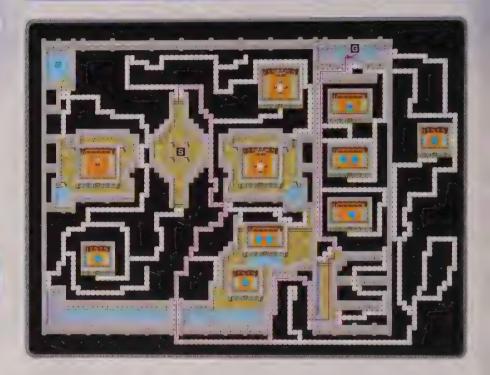
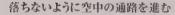
←ホーリードラゴンやイエロードラゴンなど、珍しいドラゴンとも手軽に戦える。モンスター図鑑を埋めたければ、ここで倒していこう。

出現モンスターリスト

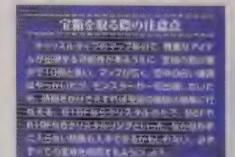
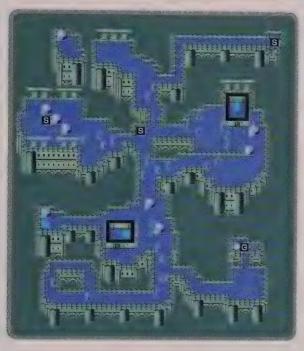
■イエロードラゴン（1匹）	■ドラゴンゾンビ（1匹）	■ホーリードラゴン（1匹）
■グリーンドラゴン（1匹）	■ブラックドラゴン（1匹）	■ホワイトドラゴン（1匹）
■シルバードラゴン（1匹）	■ブルードラゴン（1匹）	■レッドドラゴン（1匹）

いやしの水の洞窟

ランダムマップ No.13

落ちないように空中の通路を進む

一定の間隔で見えたり、見えなくなったりする空中の通路（マップの白いマス）を進んで、ゴールをめざすことになる。通路から足を踏みはずすと通路から落ちてしまい、ゴール地点間近で落ちても、スタート地点からやり直しとなるので慎重に進もう。

←空中の通路は曲がりくねっている。見えていないときに進むと足を踏みはずしやすいので、あせらず通路が見えているときに進もう。

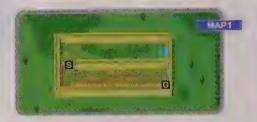
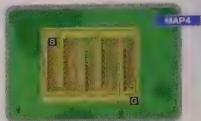
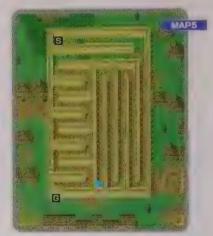
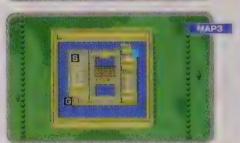
いやしの水の洞窟

ランダムマップ No.14

数は少ないが宝箱は必ずチェックすること

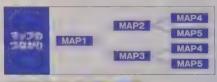
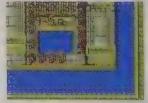
キャッスルタイプではあるが、出現する宝箱の最大数が3つと少ないため、貴重なアイテムが出現する可能性はかなり低い。とはいえ、可能性は低くても、洞窟や神殿タイプのマップでは絶対に手に入らないアイテムが出現するかもしれない。ゴール地点に向かうついでに、どの宝箱も有無が確認できるので、必ずチェックしていきたい。キャッスルタイプの場合は、B2Fでもげんじのたてが手に入るなど、深い階層でなくても能力の高い武器や防具が出現する。階層が浅いからといってもあきらめないこと。

←マップはかなり広い。だが、シンプルな構成で、柱が通路をふさいでいて、遠回りしなくてはいけないなどもなく、迷うことはないだろう。

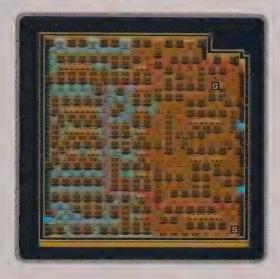
←少し足をのばせば、どの宝箱も有無が確認できる。デスマンティコアといった強敵も出現するが、めげずにチェックしていこう。

出現モンスターリスト

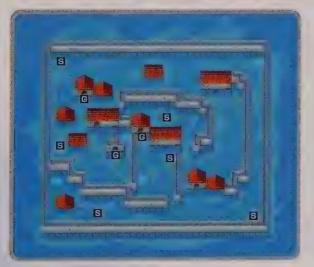
- デスエレメンタル（2～4匹）
- ブラックゴブリン（1～5匹）
- デスエレメンタル（2～4匹）
- デスマンティコア（3～4匹）
- ブラックゴブリン（1～5匹）

踊り子たちのあいだをぬって進もう

マップ上をところ狭しと踊る踊り子たち。行く手をはばんでくる彼女たちのあいだをぬって進むという一風変わったマップ。マップは全部で5パターンあり、ゴールに向かうとつぎのマップ、さらにゴールに向かうとつぎのマップといった具合に5つのうちの3つのマップを進むことになる。マップのつながりは、右の表のとおり。つぎにどちらのマップに進むかはランダムになっている。モンスターは一切出現しないうえに、踊り子に触れてはいけないといったルールもない。時間はかかるが地道に進んでいけば、難なくクリアできる。なお踊り子たちは、それぞれ会話の内容が異なる。話しかけて歩くのもおもしろい。

←マップ3はやや難しい。踊り子たちのすき間に入り、時計回りに移動する踊り子たちと一緒に進み、ゴール地点をめざしていく。

いやしの水の洞窟 MAP GUIDE ●マップ解説

ランダムマップ No.16

本棚と本棚の間を進み ゴール地点をめざしていく

図書館のような建物の中を進む。迷路のようになっているが、スタート地点はひとつしかなく、モンスターも出現しないので、とくに問題なく突破できるはずだ。

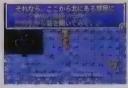
↑マップ上には人もいるが、ジャマはしてこない。話しかけてまわっても楽しいだろう。

ゴール地点が ランダムで決まる

水没した町をカヌーで進むというマップ。建物の入口いずれかがゴール地点で、3つあるゴール地点からランダムでひとつ選ばれる。実際に足を踏み入れてみるまで、どこがゴール地点なのかはわからない。当然、ゴール地点に入るとつぎのフロアへ進むので、アイテムの取り逃しがないよう、さきに宝箱の有無を確認してからゴールをめざそう。行き来が多くなっても、モンスターは一切出現しないから安心だ。

いやしの水の洞窟

B5F

人魚に話を聞いて ギルガメッシュを探す

ボスのギルガメッシュを倒し、次のフロアへ進むのだが、マップ上にいる人魚たちの話を聞いて、ギルガメッシュを探し出さなくてはいけない。出現する場所は3ヵ所あり、どこに出現する場所はランダム。下記を参照してギルガメッシュの居場所を探そう。

←じっくり探したい人は、順番に人魚に話を聞いてまわろう。

スタート地点近くの 人魚に話しかける

まずはスタート地点の右上にいる緑色の人魚に話しかけ、「え？　怪しい人？」以降のセリフに注目。居場所によってセリフが変わるので、下の表を参考に各数字の人魚のところへ向かおう。

「北に行くと柱が～」	→❷へ
「それなら北に行くと～」	→❸へ

❷へ向かった場合 部屋の宝箱を開ける

部屋の入口にいる赤い人魚に話しかけると、部屋の中にギルガメッシュがいるとの話が聞け、扉を開けてもらえる。そして、部屋の中の宝箱（Ⓐ）を調べると、ギルガメッシュとの戦闘になる。いきなり戦闘となるので、宝箱を調べるまえに必ずHPやMPの回復をしておこう。

❸へ向かった場合 さらに分岐がある

❸の水色の人魚の最初のセリフで、つぎに進むべきルートが決まる。最初のセリフを確認したら、下の表のように進んでいこう。Ⓒはその付近に進めば、Ⓑは剣を調べるとギルガメッシュとの戦闘に。

「そうなのよ～」	→❹に話しかけてⒷへ
「大きなナタを～」	→❺に話しかけⒸへ

BOSS ギルガメッシュ

エクスカリバーが出たらラッキー

プロテスで守りを固めることがあるが、気にせずステータスを上げた主戦力キャラクターで攻撃しよう。魔法も効果的だが、バオルをたまに唱える。唱えたら使うのをやめること。全体攻撃のかまいたちは、ダメージはあまり高くない。パーティによっては、毎回HPを回復する必要はないだろう。

↑エクスカリバーは、すごい攻撃のように見えるが、ダメージは必ず1。

アトモスを倒してつぎのフロアへ向かおう

このフロアですることは、ボスのアトモスとの戦闘のみ。部屋の扉の前にいるアトモスと戦い、勝利するとつぎのフロアへ進むことができる。なお、部屋の中にあるワープゾーンは、ダンジョンの外へ向かうもの。つぎのフロアへ進むワープゾーンは、部屋の左手の外にあるので、間違えないようにしたい。

←アトモスを倒すと、さばきのつえという杖が手に入る。黒魔道士しか装備できないが、フレアーの効果を持つ強力な武器だ。

BOSS アトモス

守りを固めてじっくり戦うこと

さまざまな属性の攻撃をしてくるため、対応しにくい。強引に攻めて倒すのもひとつの方法だが、HPが高いために長期戦になりやすい。即死攻撃のワームホールにはバマジク、ファイガにはバファイ、無属性の単体攻撃のコメットはこまめなHP回復と、きちんと対応しつつ戦っていこう。

↑コメットは単体攻撃だが、かなりダメージが大きく、一撃で瀕死になることも。

いやしの水の洞窟 MAP GUIDE

B20F

『I』でNo.1とNo.2の強さをほこる2体のモンスターが待ち受ける

このフロアには、しんりゅうとオメガという2体のボスがいる。どちらか1体と戦うことになるのだが、いやしの水の洞窟の冒頭の解説で触れたように、どちらも非常に強く、B10Fのアトモスにてこずっているようでは、まったく歯がたたない強敵だ。

入手アイテム　えいゆうのたて

いやしの水の洞窟のクリアボーナスアイテムであるえいゆうのたては、すべての属性に抵抗を持つ盾。しんりゅう(BOSS1)がいる部屋の宝箱の中に入っている。えいゆうのたては最高の防御力を持つ盾なので、しんりゅうを倒して、ぜひ手に入れていきたい。

BOSS 1 しんりゅう

『I』最強のモンスター

とにかく強い。プロテアで防御力を上げるのはもちろん、攻撃が激しいので、ほぼ毎ターンラヒーラでHPを回復すること。あとはステータスを上げた主戦力キャラクターで攻撃あるのみ。

←戦いは長引けば長引くほど不利。1ターンの攻撃で2000近くのダメージを与えられないと、かなり絶望的だ。

BOSS 2 オメガ

しんりゅうに並ぶ強敵

防御力がずば抜けて高く、物理攻撃でのダメージが期待できない。長期戦覚悟で弱点のサンダー系の魔法と、セオリーどおりの物理攻撃で戦おう。地震にそなえ、バマジクも忘れずに。

←波動砲は300前後のダメージを受ける。波動砲がくるのを見こして、ラヒーラを唱えよう。

HP35000

EXTRA DUNGEON GUIDE

風のささやく洞穴

DUNGEON DATA

階層数	40階
BOSS戦	4回

フロア数は大地のめぐみのほこらの8倍
長期戦は必至なので心して挑もう

途中に宿屋のあるマップも出現するため、宿泊代を払う必要はあるが、HPとMPを全回復するチャンスはある。またそれ以外にも、回復をしてくれる人が登場するといったマップも存在する。ただし、マップはランダムで選ばれる。浅い階層で連続でそれらのマップが登場する可能性もあるし、回復をしたいタイミングで宿屋のあるマップが出現するとは限らない。エーテルやハイポーションといった回復アイテムは、持てるだけ買っておきたい。マップは40と多いが、町の中でかくれんぼしている子供を見つける、ガラクタからロボットのパーツを探すなど、ただ単にゴール地点を目指す以外のマップもある。楽しみながら攻略できるはずだ。

←ボスは10階ごとに登場する。ほかのエキストラダンジョンと異なり、1回の攻略で、4体すべてのボスを倒すことが可能になっている。

ランダムマップ数36

洞窟

氷→ P198~P205
ドワーフ→ P206~P211
アンデッド→P212~P215
炎→ P216~P217
青→ P218~P219
黄→ P220~P221

洞窟にはかなりの数があるので、見た目の色などで6つのタイプに分類してある。また宿屋やショップのあるマップはもちろん、人やロボットのいるマップはタウンとしている。エトセトラは背景が黄色いマップ1種類のみ。

浮遊城orキャッスル→P224~P226

タウン→P229~P234

エトセトラ→P235

固定マップ数4

B10F→P234、B20F→P235、B30F→P236、B40F→P237

風のささやく洞穴に出現する宝箱

宝箱の出現数について

いやしの水の洞窟同様、マップ上に出現する宝箱の最大数と中身は、マップのタイプによって決まっている。タイプの数は3つでタイプによって同じ階層でも宝箱の出現する数が変わる点には違いはない。

タイプ	マップNo.
A	29
B	15～18
C	1～13、19～28、32、33

←マップによっては浅い階層では、いいアイテムは手に入らない。遠回りになる宝箱などは、あえて無視して進むのもいいだろう。

←キャッスルタイプのマップは、どの階層も宝箱の最大出現数は10。貴重なアイテムが出現する可能性が高いので、宝箱は必ず確認したい。

1F	A	10	2500ギル	あおいきば	くものいと	タイガーマスク	スタミナアップ	きんのリンゴ	プロテスドリンク	エルメスのくつ	エーテルターボ	けんじゃのかぶと
	B	3										
	C	2										
2F	A	10	プロテスドリンク	コカトリスのつめ	エルメスのくつ	くものいと	ぎんのリンゴ	ひかりのカーテン	エリクサー	ちからのくすり	マインドアップ	きょじんのくすり
	B	3										
	C	2										
3F	A	10	ポーション	フェニックスのお	スピードドリンク	ラックアップ	ソーマのしずく	エーテルターボ	クリスタルメイル	しろいきば	ばんのうやく	スピードアップ
	B	3										
	C	2										
4F	A	10	600ギル	しろのカーテン	バンパイアのきば	エーテル	ようせいのくすり	エクスポーション	くものいと	オーガキラー	エーテルドライ	ひじょうぐち
	B	3										
	C	2										
5F	A	10	あおいカーテン	スタミナアップ	フェニックスのお	ばんのうやく	ハイポーション	きんのリンゴ	ソーマのしずく	きょじんのくすり	スピードドリンク	ダーククレイモア
	B	3										
	C	2										
6F	A	10	フェニックスのお	100ギル	めぐすり	120ギル	やまびこそう	パワーアップ	エーテルターボ	しじんのふく	マインドアップ	ラストエリクサー
	B	3										
	C	2										
7F	A	10	あかいきば	プロテスドリンク	ハイポーション	さんかくぼうし	ソーマのしずく	あかいカーテン	エルメスのくつ	ぎんのリンゴ	エリクサー	スピードアップ
	B	3										
	C	2										
8F	A	10	2400ギル	くものいと	フェニックスのお	エーテル	ようせいのくすり	ひじょうぐち	ぎんのリンゴ	エクスポーション	[illegible]	パワーアップ
	B	3										
	C	2										
9F	A	10	めぐすり	スタミナアップ	エーテルターボ	14000ギル	エルメスのくつ	しろいきば	つきのカーテン	ソーマのしずく	マインドアップ	エンハンスソード
	B	4										
	C	3										
11F	A	10	やまびこそう	ハイポーション	エーテル	エルメスのくつ	プロテスドリンク	ラックアップ	ちからのくすり	ひかりのカーテン	くものいと	オリハルコン
	B	4										
	C	3										
12F	A	10	ラストエリクサー	めぐすり	132ギル	ハイポーション	くものいと	パワーアップ	しろいきば	ばんのうやく	きんのリンゴ	ソーマのしずく
	B	4										
	C	3										
13F	A	10	エーテル	240ギル	エクスポーション	ちからのくすり	スタミナアップ	きょじんのくすり	メイジマッシャー	エーテルドライ	エリクサー	ひかりのローブ
	B	4										
	C	3										
14F	A	10	ひかりのカーテン	ぎんのリンゴ	スピードドリンク	エーテルターボ	あかいきば	ひじょうぐち	くものいと	スピードアップ	あおいカーテン	クリスタルヘルム
	B	4										
	C	3										
15F	A	10	ばんのうやく	しろいきば	パワーアップ	コカトリスのつめ	エクスポーション	エルメスのくつ	きょじんのくすり	オーガキラー	パワーアップ	エリクサー
	B	4										
	C	3										
16F	A	10	エクスポーション	エーテル	ようせいのくすり	プロテスドリンク	くものいと	つきのカーテン	ぎんのリンゴ	ラックアップ	とうぞくのうでわ	マインドアップ
	B	4										
	C	3										
17F	A	10	フェニックスのお	エーテルターボ	あかいカーテン	ばんのうやく	スピードドリンク	バンパイアのきば	エリクサー	ソーマのしずく	エルフのマント	アサシンダガー
	B	5										
	C	4										
18F	A	10	あおいきば	スピードアップ	ポーション	フェニックスのお	エーテルターボ	きんのリンゴ	エルメスのくつ	エクスポーション	しじんのふく	ラストエリクサー
	B	6										
	C	4										
19F	A	10	きんのリンゴ	ソーマのしずく	110ギル	めぐすり	しろいきば	しろのカーテン	グラディウス	エリクサー	あおいきば	20000ギル
	B	5										
	C	4										

21F	A	10	きょじんのくすり	ソーマのしずく	ラックアップ	スピードアップ	やまびこそう	スピードドリンク	エーテルドライ	ハイポーション	レッドキャップ	エリクサー
	B	5										
	C	4										
22F	A	10	ひかりのカーテン	ばんのうやく	560ギル	ポーション	ようせいのくすり	マインドアップ	エルメスのくつ	きんのリンゴ	あおいカーテン	きんのリンゴ
	B	5										
	C	4										
23F	A	10	ちからのくすり	ひじょうぐち	プロテスドリンク	フェニックスのお	エクスポーション	さんかくぼうし	ソーマのしずく	スタミナアップ	フェニックスのお	クリスタルのこて
	B	5										
	C	4										
24F	A	10	マインドアップ	ハイポーション	コカトリスのつめ	つきのカーテン	くものいと	スピードドリンク	ばんのうやく	パワーアップ	ブレイブハート	きんのリンゴ
	B	5										
	C	4										
25F	A	10	ポーション	6300ギル	エーテルターボ	バンパイアのきば	パワーアップ	ソーマのしずく	エリクサー	フェニックスのお	ハイポーション	げんしのよろい
	B	6										
	C	5										
26F	A	10	めぐすり	しろいきば	スピードドリンク	エリクサー	エクスポーション	ひじょうぐち	エルメスのくつ	ひかりのカーテン	きょじんのくすり	けんじゃのつえ
	B	6										
	C	5										
27F	A	10	ハイポーション	2600ギル	スタミナアップ	ちからのくすり	あおいカーテン	しろのカーテン	エリクサー	マインドアップ	クリスタルのたて	ソーマのしずく
	B	6										
	C	5										
28F	A	10	ラストエリクサー	くものいと	エーテル	ばんのうやく	ようせいのくすり	きんのリンゴ	きょじんのくすり	ラックアップ	エルメスのくつ	こてつ
	B	6										
	C	5										
29F	A	10	フェニックスのお	エクスポーション	やまびこそう	プロテスドリンク	エルメスのくつ	エーテルドライ	あかいきば	スピードドリンク	くろしょうぞく	エリクサー
	B	6										
	C	5										
31F	A	10	しろいきば	きんのリンゴ	エーテルターボ	パワーアップ	つきのカーテン	ばんのうやく	けんぼうぎ	ひしょうぐち	エリクサー	オーガキラー
	B	6										
	C	5										
32F	A	10	ようせいのくすり	ソーマのしずく	ハイポーション	63000ギル	スピードドリンク	フェニックスのお	あおいカーテン	レッドジャケット	スピードアップ	エリクサー
	B	6										
	C	5										
33F	A	10	ひかりのカーテン	きょじんのくすり	マインドアップ	フェニックスのお	エクスポーション	あかいカーテン	エーテルターボ	エルメスのくつ	ひじょうぐち	てんしのゆびわ
	B	7										
	C	6										
34F	A	10	120ギル	エリクサー	スタミナアップ	コカトリスのつめ	エーテル	ちからのくすり	エクスポーション	23000ギル	きんのリンゴ	ルーンアクス
	B	7										
	C	6										
35F	A	10	そよかぜのマント	ぎんのリンゴ	ソーマのしずく	エルメスのくつ	ラックアップ	あおいカーテン	あおいきば	くろしょうぞく	ラストエリクサー	スピードアップ
	B	7										
	C	6										
36F	A	10	フェニックスのお	エーテルドライ	ハイポーション	92000ギル	バイキングアクス	めぐすり	きょじんのくすり	エクスポーション	しさいのぼうし	エリクサー
	B	7										
	C	6										
37F	A	10	エーテル	パワーアップ	ポーション	スピードドリンク	あかいきば	フェニックスのお	グラディウス	エリクサー	マインドアップ	ソーマのしずく
	B	7										
	C	6										
38F	A	10	ぎんのリンゴ	エーテルドライ	やまびこそう	しろいきば	ひじょうぐち	スピードアップ	エクスポーション	デュエルメイル	コカトリスのつめ	ラストエリクサー
	B	7										
	C	6										
39F	A	10	きんのリンゴ	ソーマのしずく	ラストエリクサー	きょじんのくすり	ようせいのくすり	ばんのうやく	フェニックスのお	あしゅら	きくいちもんじ	ひかりのカーテン
	B	7										
	C	6										

星のささやく洞窟 MAP GUIDE マップ攻略

ランダムマップ No.1

ゴール地点へのルートを間違えないように

本編の氷の洞窟にもあった、氷が張り付いている床が点在するマップ。ここを歩くと1のダメージを受ける。宝箱の出現場所付近に多いので、できるだけ上を通らないように進もう。宝箱の出現場所は、ゴール地点の反対側にある。まっすぐゴール地点をめざすのもいいだろう。ただし左上のスタート地点の場合は、それほど遠回りにならないので、宝箱を確認しにいきたい。

←通り抜けられそうな場所も氷の柱がふさいでいて通れないことが多い。そのため、ゴール地点へは回り込んで進むことになる。マップのルートを参考にゴール地点をめざそう。

出現モンスターリスト

- グルームウィドウ(1～3匹)
- グルームウィドウ(2～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- レブナント(1～5匹)

- エルムギガース(1～3匹)

- グルームウィドウ(1～3匹)
- グルームウィドウ(2～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- レブナント(1～5匹)

- エルムギガース(1匹)／ブラインドウルフ(0～2匹)

- エルムギガース(1～3匹)
- しにがみ(1～5匹)／レブナント(0～3匹)

- アンダグランダ(1匹)
- しにがみ(2～6匹)
- スクイドラーケン(1～3匹)

- スクイドラーケン(3～7匹)
- ノッカー(1～5匹)
- アマゾンイーグル(4～8匹)
- ブラインドウルフ(3～7匹)
- ブラックドラゴン(1～2匹)

ランダムマップ No.2

確認できる宝箱から確認していこう

マップの随所にダメージを受ける氷の床があるため、細かくダメージを受けやすい。宝箱を確認する際、遠くから有無をチェックできるのなら、遠くから確認するなどして、氷の床を踏まない工夫をしよう。スタート地点はばらばらなので、近い場所の宝箱から確認して回り、ゴール地点をめざしていこう。ゴール地点が近い場合は、すぐにゴールするのも手だ。

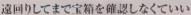
←氷の床を避けて通ることで移動距離が増え、モンスターとの戦闘回数が増加。余計にダメージを受けることもある。移動距離の短縮ができるなら、氷の上を通るのもアリ。

出現モンスターリスト

- グルームウィドウ(1〜3匹)
- グルームウィドウ(2〜4匹)
- ブラックゴブリン(1〜5匹)
- レブナント(1〜5匹)
- エルムギガース(1〜3匹)
- グルームウィドウ(1〜3匹)
- グルームウィドウ(2〜4匹)
- ブラックゴブリン(1〜5匹)
- レブナント(1〜5匹)
- エルムギガース(1匹)／ブラインドウルフ(0〜2匹)
- エルムギガース(1〜3匹)
- しにがみ(1〜5匹)／レブナント(0〜3匹)
- アンダグランダ(1匹)
- しにがみ(2〜6匹)
- スクイドラーケン(1〜3匹)
- スクイドラーケン(3〜7匹)
- ノッカー(1〜5匹)
- ブアゾンイーグル(4〜8匹)
- ブラインドウルフ(3〜7匹)
- ブラックドラゴン(1〜2匹)

風のささやく洞窟

ランダムマップ No.3

遠回りしてまで宝箱を確認しなくていい

マップが渦巻状になっており、その途中に宝箱の出現場所がふたつある。中央のスタート地点ならば、それほど回り道せずに宝箱の確認ができるため、確認するようにしたい。だが、宝箱がふたつだけで、貴重なアイテムが出現する可能性はかなり低い。それ以外のスタート地点からはじまった場合は、無視してゴール地点へ向かってしまってもかまわない。

←氷の張っている床が密集していて、ダメージを受けるゾーンがいくつかある。ゴール地点へのルート上の氷の床は避けて通ることができない。あきらめて上を歩いていこう。

出現モンスターリスト

- グルームウィドウ(1~3匹)
- グルームウィドウ(2~4匹)
- ブラックゴブリン(1~5匹)
- レブナント(1~5匹)

- エルムギガース(1~3匹)

- グルームウィドウ(1~3匹)
- グルームウィドウ(2~4匹)
- ブラックゴブリン(1~5匹)
- レブナント(1~5匹)

- エルムギガース(1匹)／ブラインドウルフ(0~2匹)

- エルムギガース(1~3匹)
- しにがみ(1~5匹)／レブナント(0~3匹)

- アンダグランダ(1匹)
- しにがみ(2~6匹)
- スクイドラーケン(1~3匹)

- スクイドラーケン(3~7匹)
- ノッカー(1~5匹)
- ププアゾンイーグル(4~8匹)
- ブラインドウルフ(3~7匹)
- ブラックドラゴン(1~2匹)

風のささやく洞穴

ランダムマップ No.4

最寄の部屋の宝箱をまずは確認する

どちらのスタート地点からはじまった場合も、まずは近くになる部屋の中の宝箱を確認。そして、反対側にある部屋の中の宝箱をチェックして、ゴールをめざしていこう。だが、ダメージを受ける氷の床はないが、マップが比較的広く、移動に時間がかかる。戦闘回数も多くなるので、体力を温存したければ、反対側の部屋を確認せず、ゴールしてもいい。

←B8Fまでの場合は、宝箱は最大でふたつしか出現しない。最初に確認した部屋に宝箱がふたつあったら、反対側の部屋を確認する必要はないので、そのままゴールへ。

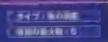
出現モンスターリスト

- グルームウィドウ(1～3匹)
- グルームウィドウ(2～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- レブナント(1～5匹)

- エルムギガース(1～3匹)
- グルームウィドウ(1～3匹)
- グルームウィドウ(2～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- レブナント(1～5匹)

- エルムギガース(1匹)／ブラインドウルフ(0～2匹)
- エルムギガース(1～3匹)
- しにがみ(1～5匹)／レブナント(0～3匹)

- アンダグランダ(1匹)
- しにがみ(2～6匹)
- スクイドラーケン(1～3匹)
- スクイドラーケン(3～7匹)
- ノッカー(1～5匹)
- プアゾンイーグル(4～8匹)
- ブラインドウルフ(3～7匹)
- ブラックドラゴン(1～2匹)

ランダムマップ No.5

5つの宝箱の出現場所がある左上の部屋に必ず行こう

宝箱の出現場所が左上の部屋に固まっている。まとめてアイテムを回収できるチャンスなので、どちらのスタート地点の場合も、まずはこの部屋へ向かうようにしよう。階層が浅い場合は、この部屋だけで宝箱がすべて出現しまうこともあるからだ。フロアによる宝箱の最大出現数はそれぞれ、B8FまではふたつB16Fまでは3つ、B24Fまでは4つ、B32Fまでは5つとなっている。左上の部屋で宝箱がその数に達していたら、下の部屋に行っても無駄足になるだけ。まっすぐマップ右下のゴール地点をめざそう。

←出現する宝箱が6つと、ほかの洞窟に比べてかなり多い。貴重なアイテムが手に入る可能性も高くなるので、必ず左上の部屋へ行こう

←ダメージを受ける氷の床がマップ上にあるが、左上の部屋やゴール地点に向かう際には、避けて通れない。ダメージ覚悟で通ること。

出現モンスターリスト

■クルームウィトウ(1〜3匹)
■グルームウィドウ(2〜4匹)
■ブラックゴブリン(1〜5匹)
■レフナント(1〜5匹)
■エルムキガース(1〜3匹)

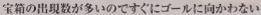
■グルームウィドウ(1〜3匹)
■クルームウィドウ(2〜4匹)
■ブラックゴブリン(1〜5匹)
■レフナント(1〜5匹)
■エルムギガース(1匹)／ブラインドウルフ(0〜2匹)

■エルムギガース(1〜3匹)
■しにがみ(1〜5匹)
レブナント(0〜3匹)
■アンタグランタ(1匹)
■しにがみ(2〜6匹)
■スクイドラーケン(1〜3匹)

■スクイドラーケン(3〜7匹)
■ノッカー(1〜5匹)
■プアゾンイーグル(4〜8匹)
■ブラインドウルフ(3〜7匹)
■ブラックドラゴン(1〜2匹)

風のささやく洞穴

ランダムマップ No.6

宝箱の出現数が多いのですぐにゴールに向かわない

ふたつあるスタート地点のどちらもゴール地点に非常に近い。ただ、宝箱の出現数が3つ程度と少なく、貴重なアイテムが出現する可能性が低ければ、すぐにゴールに向かってしまってもいいが、宝箱の出現数が5つで、ほかの洞窟に比べると多い。強力な武器や防具が手に入るかもしれないので、宝箱はチェックして回りたい。マップの上から下へ時計回りに進み、宝箱を確認してからゴール地点へ向かおう。マップは少し広いが、単純な構造なので迷うことはない。宝箱の確認には、それほど時間はかからないはずだ。

←左端のスタート地点からはじまった場合、ゴール地点まで十数歩もあればたどり着いてしまう。だが、まずは宝箱の確認をしよう。

←マップのタイプは氷の洞窟だが、ダメージを受ける氷の床がまったくない。モンスターとの戦闘にだけ気をつけておけばいい。

出現モンスターリスト

- グルームウィドウ(1～3匹)
- グルームウィドウ(2～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- レブナント(1～5匹)

- エルムキガース(1～3匹)
- グルームウィドウ(1～3匹)
- グルームウィドウ(2～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- レブナント(1～5匹)

- エルムギガース(1匹)／ブラインドウルフ(0～2匹)
- エルムギガース(1～3匹)
- しにがみ(1～5匹)／レブナント(0～3匹)

- アンダグランダ(1匹)
- しにがみ(2～6匹)
- スクイドラーケン(1～3匹)
- スクイドラーケン(3～7匹)
- ノッカー(1～5匹)
- プアゾンイーグル(4～8匹)
- ブラインドウルフ(3～7匹)
- ブラックドラゴン(1～2匹)

星のささやく洞穴

ランダムマップ No.7

タイプ：氷の洞窟
宝箱の最大数：3

シンプルな構造で攻略しやすいマップ

宝箱は最大で3つしか出現しないが、その宝箱がすべて同じ場所に出現するので、確認するようにしたい。まずはマップ下にある宝箱の出現場所に向かおう。スタート地点からゴール地点へは、マップのルートのように向かうことになるのだが、部屋に入るまえに下の通路に向かえば、宝箱のある部屋にたどり着けるため、それほど回り道にならないはずだ。スタート地点もひとつだけで、構造も非常にシンプル。宝箱の確認も簡単に行なうことができるので、比較的攻略しやすいマップといえるだろう。

←ダメージを受ける氷の床がいくつかあるが、通ることになるのは、スタート地点の下と、宝箱の出現する部屋の扉手前のところだけ

←宝箱は部屋の中に出現するため、中に入るまで有無はわからない。ハズレの場合もあるが、一度に確認できるので、リスクは少ない。

出現モンスターリスト

■グルームウィドウ(1～3匹)
■グルームウィドウ(2～4匹)
■ブラックゴブリン(1～5匹)
■レブナント(1～5匹)

■エルムギガース(1～3匹)

■グルームウィドウ(1～3匹)
■グルームウィドウ(2～4匹)
■ブラックゴブリン(1～5匹)
■レブナント(1～5匹)

■エルムギガース(1匹)／ブラインドウルフ(0～2匹)

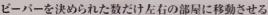
■エルムギガース(1～3匹)
■しにがみ(1～5匹)／レブナント(0～3匹)

■アンダグランダ(1匹)
■しにがみ(2～6匹)
■スクイドラーケン(1～3匹)

■スクイドラーケン(3～7匹)
■ノッカー(1～5匹)
■ブアゾンイーグル(4～8匹)
■ブラインドウルフ(3～7匹)
■ブラックドラゴン(1～2匹)

風のささやく洞窟　MAP GUIDE◆マップ攻略

ランダムマップ No.8

ビーバーを決められた数だけ左右の部屋に移動させる

最初の段階ではゴール地点はなく、中央のおじいさんの頼みを達成するとゴール地点が出現する仕組みになっている。おじいさんの依頼は、マップ上にいるビーバーを左右の部屋に決められた数だけ移動するというもの。まずはおじいさんに話しかけ、左右の部屋それぞれに何匹ビーバーを移動させればいいか聞こう。あとビーバーに話しかければ、「みぎ」「ひだり」という選択肢が現われるので、どちらの部屋に移動させるか選んで移動させていくのだ。ちなみにマップの端に宝箱が出現する。見逃さないように。

←動きの遅いビーバーに話しかけるのがコツだ。なお、移動する数を間違え、おじいさんに終わったと伝えるとやり直しになってしまう。

←部屋の中にビーバーを余分に移動させてしまった場合は、部屋の中にいるビーバーに話しかければ、部屋の外に出すこともできる。

出現モンスターリスト

[illegible]
- グルームウィドウ（1～3匹）
- グルームウィドウ（2～4匹）
- ブラックゴブリン（1～5匹）
- レブナント（1～5匹）

[illegible]
- エルムギガース（1～3匹）

- グルームウィドウ（1～3匹）
- グルームウィドウ（2～4匹）
- ブラックゴブリン（1～5匹）
- レブナント（1～5匹）

[illegible]
- エルムギガース（1匹）／ブラインドウルフ（0～2匹）

- エルムギガース（1～3匹）
- しにがみ（1～5匹）／レブナント（0～3匹）

[illegible]
- アンダグランダ（1匹）
- しにがみ（2～6匹）
- スクイドラーケン（1～3匹）

- スクイドラーケン（3～7匹）
- ノッカー（1～5匹）
- プアゾンイーグル（4～8匹）
- ブラインドウルフ（3～7匹）
- ブラックドラゴン（1～2匹）

風のささやく洞窟 MAP GUIDE

ランダムマップ No.9

時間はかかるが宝箱は確認すること

　マップが入り組んでおり、迷いやすい。とくにゴール地点付近は、岩で通り抜けられない場所がある。マップのルートを参考にゴールへ向かおう。宝箱の出現場所がばらばらのため、どのスタート地点からもすべての宝箱を確認しようとすると時間がかかる。だが、6つと宝箱の出現数が多く、貴重なアイテムが出現する可能性も高い。宝箱は必ず確認しよう。

←左側の通路が岩でふさがれているので、ゴール地点近くの宝箱の部屋へは、右から回り込んで向かおう。

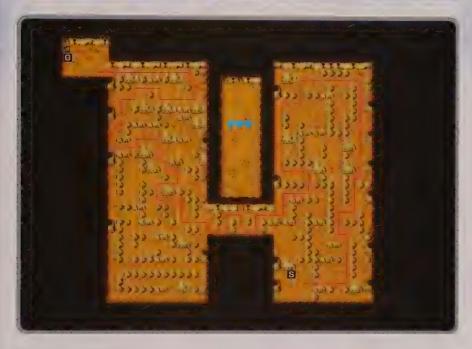
出現モンスターリスト

- カトブレパス(1～2匹)
- グルームウィドウ(4～8匹)
- パイソン(2～6匹)
- パイソン(3～7匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- イエローオーガ(1～4匹)
- エルムギガース(1～2匹)

- カトブレパス(1～2匹)
- グルームウィドウ(4～8匹)
- ダークエレメント(1匹)
- パイソン(2～6匹)
- パイソン(3～7匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)
- イエローオーガ(1～4匹)
- エルムギガース(1～2匹)

- ダークエレメント(1匹)
- ブラックゴブリン(0～5匹)／フラインドウルフ(1～3匹)／エルムギガース(0～2匹)／カトブレパス(0～2匹)
- ブラックゴブリン(1～4匹)／ノッカー(0～2匹)
- レッドゴブリン(2～5匹)／グルームウィドウ(0～5匹)

- アーストロル(1～2匹)
- アーストロル(1～2匹)／セクレト(0～1匹)
- スクイドラーケン(2～4匹)
- セクレト(1～2匹)
- ノッカー(1～5匹)
- フラインドウルフ(2～5匹)
- ロックガーゴイル(3～8匹)

ランダムマップ No.10

岩で作られた迷路状のマップ

スタート地点はひとつしかないが、岩が迷路状に配置されており、また入り組んでもいるため、迷子になりやすい。マップのルートがゴール地点への正解のルートとなるので、これを参考にゴール地点をめざしていってほしい。なお、3つと宝箱の出現数は少ないが、宝箱の出現場所の下を必ず通ることになるので、必ず宝箱は確認していくこと。

←道を少し間違えただけでもアウトとなる。曲がる場所など、マップを確認しながら慎重に進んでいこう。

出現モンスターリスト

- カトブレパス(1～2匹)
- グルームウィドウ(4～8匹)
- パイソン(2～6匹)
- パイソン(3～7匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)

- イエローオーガ(1～4匹)
- エルムギガース(1～2匹)

- カトブレパス(1～2匹)
- グルームウィドウ(4～8匹)
- ダークエレメント(1匹)
- パイソン(2～6匹)
- パイソン(3～7匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)

- イエローオーガ(1～4匹)
- エルムギガース(1～2匹)

- ダークエレメント(1匹)
- ブラックゴブリン(0～5匹)／ブラインドウルフ(1～3匹)／エルムギガース(0～2匹)／カトブレパス(0～2匹)
- ブラックゴブリン(1～4匹)／ノッカー(0～2匹)
- レッドプリン(2～5匹)／グルームウィドウ(0～5匹)

- アーストロル(1～2匹)
- アーストロル(1～2匹)／セクレト(0～1匹)
- スクイドラーケン(2～4匹)
- セクレト(1～2匹)
- ノッカー(1～5匹)
- ブラインドウルフ(2～5匹)
- ロックガーゴイル(3～8匹)

風のささやく洞穴

ランダムマップ No.11

スタート地点で確認する宝箱を変える

上にあるふたつのスタート地点からの場合は、ゴール地点に向かう途中に宝箱の出現場所があるので、宝箱をチェックしながら進もう。左下のスタート地点からの場合は、すべて確認しようとすると遠回りになる。5つと宝箱の出現数が比較的多いため、できれば全部確認するのがベストだが、最悪スタート地点右上の部屋だけの確認でもいいだろう。

←左下のスタート地点から右上の宝箱の出現場所までは比較的距離がある。体力温存したければ無視しよう。

出現モンスターリスト

- カトブレパス(1〜2匹)
- グルームウィドウ(4〜8匹)
- パイソン(2〜6匹)
- パイソン(3〜7匹)
- ブラックゴブリン(1〜5匹)

- イエローオーガ(1〜4匹)
- エルムギガース(1〜2匹)

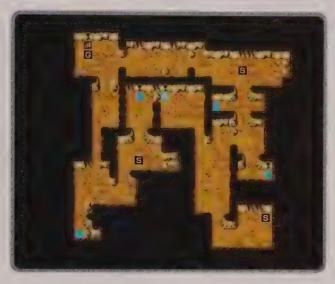
- カトブレパス(1〜2匹)
- グルームウィドウ(4〜8匹)
- ダークエレメント(1匹)
- パイソン(2〜6匹)
- パイソン(3〜7匹)
- ブラックゴブリン(1〜5匹)

- イエローオーガ(1〜4匹)
- エルムギガース(1〜2匹)

- ダークエレメント(1匹)
- ブラックゴブリン(0〜5匹)／ブラインドウルフ(1〜3匹)／エルムギガース(0〜2匹)／カトブレパス(0〜2匹)
- ブラックゴブリン(1〜4匹)／ノッカー(0〜2匹)
- レッドプリン(2〜5匹)／グルームウィドウ(0〜5匹)

- アーストロル(1〜2匹)
- アーストロル(1〜2匹)／セクレト(0〜1匹)
- スクイドラーケン(2〜4匹)
- セクレト(1〜2匹)
- ノッカー(1〜5匹)
- ブラインドウルフ(2〜5匹)
- ロックガーゴイル(3〜8匹)

風のささやく洞穴

ランダムマップ No.12

左のスタート地点からだと遠回りになる

宝箱の出現場所がバラバラだが、マップ自体が小さく、それほど時間がかからないので、宝箱はすべて確認して回りたい。ただし、マップは1周できるように見えて、じつはⒶの岩がジャマでできない。左のスタート地点からの場合は、右の宝箱出現場所に向かうのに上の通路から回り込まなくてはいけなくなるため、かなり遠回りになる。スタート地点が左の場所だった場合は、宝箱をすべて無視してしまうのも手だ。

←部屋がないので、遠くからでも宝箱の有無が確認できる。出現場所に宝箱がないのが見てとれたら、すぐに引き返してしまおう。

←右上のスタート地点の場合、左に進むだけでゴールできる。宝箱の出現数の少ない浅い階層なら、すぐにゴールへ向かうのもアリ。

出現モンスターリスト

- カトブレパス（1～2匹）
- グルームウィドウ（4～8匹）
- パイソン（2～6匹）
- パイソン（3～7匹）
- ブラックゴブリン（1～5匹）

- イエローオーガ（1～4匹）
- エルムギガース（1～2匹）

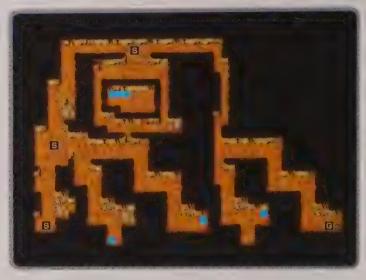
- カトブレパス（1～2匹）
- グルームウィドウ（4～8匹）
- ダークエレメント（1匹）
- パイソン（2～6匹）
- パイソン（3～7匹）
- ブラックゴブリン（1～5匹）

- イエローオーガ（1～4匹）
- エルムギガース（1～2匹）

- ダークエレメント（1匹）
- ブラックゴブリン（0～5匹）／ブラインドウルフ（1～3匹）／エルムギガース（0～2匹）／カトブレパス（0～2匹）
- ブラックゴブリン（1～4匹）
- ノッカー（0～2匹）
- レッドプリン（2～5匹）／グルームウィドウ（0～5匹）

- アーストロル（1～2匹）
- アーストロル（1～2匹）／セクレト（0～1匹）
- スクイドラーケン（2～4匹）
- セクレト（1～2匹）
- ノッカー（1～5匹）
- ブラインドウルフ（2～5匹）
- ロックガーゴイル（3～8匹）

風のささやく洞穴

ランダムマップ No.13

行き止まりにある宝箱は状況に応じて取るか決める

行き止まりになった先にそれぞれ宝箱の出現場所があるため、ひとつひとつ回っていると、相当時間がかかってしまう。上のスタート地点からの場合は、真下の部屋の中を確認したら、ゴール地点のほうへ向かってしまってもいいだろう。それ以外のふたつのスタート地点の場合はどちらも、あまり回り道にならない。最大で6つも宝箱が出現する可能性があるので、宝箱はできる限り確認していきたい。

←ゴール地点近くの宝箱は、左の通路から有無が確認できる。左の宝箱の出現場所に行った際に、宝箱が出現しているか確認しよう。

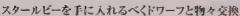
←各行き止まりの宝箱は確認しなくても、マップ上の部屋の宝箱はまとめて確認できるので、ここだけでも最悪チェックすること。

出現モンスターリスト

[illegible]	■カトブレパス(1～2匹)	■ダークエレメント(1匹)	[illegible]
■カトブレパス(1～2匹)	■グルームウィドウ(4～8匹)	■フラックゴブリン(0～5匹)／ブラインドウルフ(1～3匹)／エルムギガース(0～2匹)／カトブレパス(0～2匹)	■アーストロル(1～2匹)
■グルームウィドウ(4～8匹)	■ダークエレメント(1匹)	■ブラックゴブリン(1～4匹)／ノッカー(0～2匹)	■アーストロル(1～2匹)／セクレト(0～1匹)
■パイソン(2～6匹)	■パイソン(2～6匹)	■レッドプリン(2～5匹)／グルームウィドウ(0～5匹)	■スクイドラーケン(2～4匹)
■パイソン(3～7匹)	■パイソン(3～7匹)		■セクレト(1～2匹)
■ブラックコブリン(1～5匹)	■フラックゴブリン(1～5匹)		■ノッカー(1～5匹)
■イエローオーカ(1～4匹)	■イエローオーガ(1～4匹)		■ブラインドウルフ(2～5匹)
■エルムギガース(1～2匹)	■エルムギガース(1～2匹)		■ロックガーゴイル(3～8匹)

風のささやく洞穴 MAP GUIDE ◆マップ編

ランダムマップ No.14

スタールビーを手に入れるべくドワーフと物々交換

ゴール地点手前に石の巨人が立ちふさがっていて通れない。石の巨人はスタールビーを渡すとどいてくれるので、マップ上にいるドワーフたちと物々交換をして、スタールビーの入手をめざす。入手の流れは下記のとおりなのだが、各ドワーフのいる場所は毎回ランダム。マップの○印がドワーフのいる場所なので、これを参考に探していってほしい。

←べっこうあめから物々交換はスタートする。まずはべっこうあめをくれるドワーフを見つけ出そう。

スタールビー入手までの流れ

①べっこうあめをもらう。
②あめをほしがっているドワーフにべっこうあめを渡して、オカリナをもらう。
③楽器をほしがっているドワーフにオカリナを渡して、ときのはぐるまをもらう。
④飛空艇の部品をほしがっているドワーフにときのはぐるまを渡して、つるはしをもらう。
⑤穴を掘る道具をほしがっているドワーフにつるはしを渡して、ネリクさんのサインをもらう。
⑥ネリクさんのサインをほしがっているドワーフにネリクさんのサインを渡して、まじょのひやくをもらう。
⑦腹痛で困っているドワーフにまじょのひやくを渡して、スミスのどうぐをもらう。
⑧鍛冶の道具をほしがっているドワーフにスミスのどうぐを渡して、いえのカギをもらう。
⑨家のカギをなくしたドワーフにいえのカギを渡して、ネコのひげをもらう。
⑩話しかけても反応がないドワーフにネコのひげを渡して、スタールビーをもらう。

風のささやく洞窟　MAP GUIDE ◆マップ解説

ランダムマップ no.15

Bタイプのマップなので宝箱はすべて確認しよう

ほかの洞窟に比べて、貴重なアイテムが出現しやすいBタイプのマップなので、ぜひ宝箱はすべて確認して回りたい。宝箱の出現場所が左右に分かれているが、それぞれ固まっているので、確認に手間取ることはないだろう。とくにB3Fの場合は、最大でも3つまでしか宝箱は出現しないが、クリスタルメイルといった貴重な防具が手に入る可能性がある。B3Fの場合は必ず宝箱は確認するようにしよう。

←右下の通路を通ると、少しだけ回り道になってしまう。柱で通路がふさがれているといったことはないので、左側を通っていこう。

←B25F以降の深い階層なら、最大数の6つの宝箱が出現する可能性がある。アイテムを大量に入手できるチャンスを逃さないように。

出現モンスターリスト

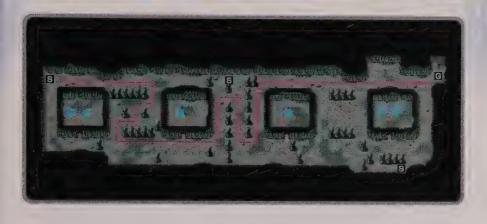
- スカルジャー(2~4匹)
- デザートピード(2~4匹)
- ブラックゴブリン(1~5匹)
- レブナント(2~3匹)

- イエローオーガ(1~2匹)
- スカルジャー(2~4匹)
- デザートピード(2~4匹)
- ブラックゴブリン(1~5匹)
- レブナント(2~3匹)

- イエローオーガ(1~2匹)
- スカルジャー(3~5匹)／フラッドギガース(0~2匹)
- ブラックゴブリン(1~4匹)／ノッカー(0~2匹)
- ボーンスナッチ(1~2匹)／スカルジャー(2~4匹)
- ボーンスナッチ(1匹)／スカルジャー(2~4匹)／フラッドギガース(1匹)

- しにがみ(2~4匹)
- ノッカー(1~5匹)
- バーサオーガ(1匹)
- ボーンスナッチ(1~3匹)
- ロックガーゴイル(2~3匹)

風のささやく洞穴 MAP GUIDE ◆マップ解説

ランダムマップ No.16

柱を回り込みながら進んでいく

横に細長いマップ。基本的にどのスタート地点も右へ向かって進み、ゴールをめざす。まっすぐゴールに進めるように見えるが、柱がジャマをしており、マップのルートのように回り込みながら進まなくてはいけない。とくに左端のスタート地点からの場合は、かなりの距離を移動することになり、戦闘回数が多くなる。残りHPに気をつけながら進むこと。

←モンスターの出現率が少しだけほかの洞窟よりも高い。道を間違えるなど、無駄な移動が増えないように注意しつつゴールへ向かおう。

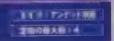
出現モンスターリスト

[illegible]
- スカルジャー(2~4匹)
- デザートピード(2~4匹)
- ブラックゴブリン(1~5匹)
- レブナント(2~3匹)

[illegible]
- イエローオーガ(1~2匹)
- スカルジャー(2~4匹)
- デザートピード(2~4匹)
- ブラックゴブリン(1~5匹)
- レブナント(2~3匹)

[illegible]
- イエローオーガ(1~2匹)
- スカルジャー(3~5匹)／フラッドギガース(0~2匹)
- ブラックゴブリン(1~4匹)／ノッカー(0~2匹)
- ボーンスナッチ(1~2匹)／スカルジャー(2~4匹)
- ボーンスナッチ(1匹)／スカルジャー(2~4匹)／フラッドギガース(1匹)

[illegible]
- しにがみ(2~4匹)
- ノッカー(1~5匹)
- バーサオーガ(1匹)
- ボーンスナッチ(1~3匹)
- ロックガーゴイル(2~3匹)

ランダムマップ No.17

宝箱の確認をしてから左上のゴールへ向かう

左のスタート地点からはじまった場合は、遠回りになってしまうが、このマップはほかの洞窟よりも貴重なアイテムの出現しやすいBタイプのマップ。できるだけすべての宝箱を確認していこう。広めのマップではあるが、シンプルな構造なので、簡単に確認できるはずだ。だが、ゴール地点付近の構造だけはやや複雑になっており、通り抜けられない場所もある。マップに記載しているルートを参考に進もう。

←広いため、移動に時間はかかる。障害物もなく、宝箱の確認はスムーズにできるが、戦闘の回数は多いので、残りHPなどには注意。

←ゴール地点のそばには通れそうに見えても、実際は柱がジャマをしていて通れない場所が多い。マップのルート通り進んでいこう。

出現モンスターリスト

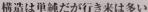
■スカルジャー（2〜4匹）
■テザートピード（2〜4匹）
■ブラックゴブリン（1〜5匹）
■レブナント（2〜3匹）
■イエローオーガ（1〜2匹）

■スカルジャー（2〜4匹）
■デザートピード（2〜4匹）
■ブラックゴブリン（1〜5匹）
■レブナント（2〜3匹）
■イエローオーガ（1〜2匹）
■スカルジャー（3〜5匹）／
フラッドギガース（0〜2匹）
■ブラックゴブリン（1〜4匹）／
ノッカー（0〜2匹）
■ボーンスナッチ（1〜2匹）／
スカルジャー（2〜4匹）
■ボーンスナッチ（1匹）／
スカルジャー（2〜4匹）／
フラッドギガース（1匹）

■しにがみ（2〜4匹）
■ノッカー（1〜5匹）
■バーサオーガ（1匹）
■ボーンスナッチ（1〜3匹）
■ロックガーゴイル（2〜3匹）

風のささやく洞穴　MAP GUIDE

ランダムマップ No.18

構造は単純だが行き来は多い

非常にシンプルな構造をしているため、迷子になる恐れはないが、宝箱の出現場所が散らばっており、宝箱のチェックがやや面倒だ。ほかのタイプの洞窟ならすぐにゴールをめざしてもいいが、ここは貴重なアイテムが出現する確率の高いBタイプマップなので、宝箱はすべて確認したい。通路越しに宝箱の有無を確認するなど、移動距離を減らす工夫をしながら宝箱をすべてチェックして回ろう。

←どのスタート地点からはじまるかで、手間が変わってくる。上のスタート地点だと行き来が多くなるぶん、かなり手間がかかる。

←各通路の交差する場所にゴール地点がある。各通路を行き来する際に間違って、ゴール地点に足を踏み入れてしまわないように。

出現モンスターリスト

■スカルジャー（2～4匹）
■デザートピード（2～4匹）
■ブラックゴブリン（1～5匹）
■レブナント（2～3匹）

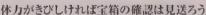
■イエローオーガ（1～2匹）
■スカルジャー（2～4匹）
■デザートピード（2～4匹）
■ブラックゴブリン（1～5匹）
■レブナント（2～3匹）

■イエローオーガ（1～2匹）
■スカルジャー（3～5匹）／フラッドギガース（0～2匹）
■ブラックゴブリン（1～4匹）／ノッカー（0～2匹）
■ボーンスナッチ（1～2匹）／スカルジャー（2～4匹）
■ボーンスナッチ（1匹）／スカルジャー（2～4匹）／フラッドギガース（1匹）

■しにがみ（2～4匹）
■ノッカー（1～5匹）
■バーサオーガ（1匹）
■ボーンスナッチ（1～3匹）
■ロックガーゴイル（2～3匹）

風のささやく洞穴

ランダムマップ No.19

体力がきびしければ宝箱の確認は見送ろう

ほぼ全面がダメージを受ける溶岩となっている。受けるダメージは1と微々たるものだが、マップが広いため、宝箱を確認して回っていると、意外とHPが減ってしまう。出現する宝箱は5つと多く、残りHPに問題がなければ、すべて確認して回りたい。だが、回復アイテムやMPなどに不安があれば、宝箱はあきらめて、すぐにゴールをめざしたほうが安全だ。

←ハンドレッグといった貴重なモンスターが出現する場合も。図鑑を埋めるのなら、戦闘もしていきたい。

出 現 モ ン ス タ ー リ ス ト

- カトブレパス(1〜3匹)
- ブラックゴブリン(1〜5匹)

- カトブレパス(1〜3匹)
- シルバードラゴン(1匹)
- ダークエレメント(1〜2匹)

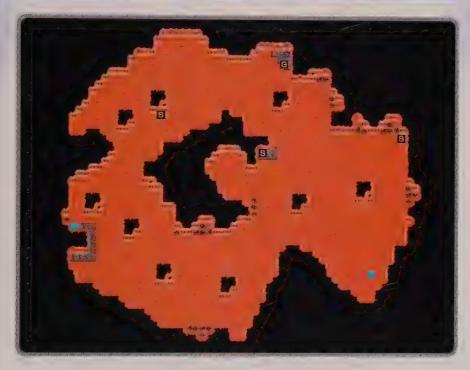
- デビルハウンド(1〜2匹)
- デビルハウンド(1匹)
- ハンドレッグ(1〜4匹)
- ブラックゴブリン(1〜5匹)

- シルバードラゴン(1匹)
- ダークエレメント(1〜2匹)

- デビルハウンド(1〜2匹)
- デビルハウンド(1匹)
- ノッカー(1〜5匹)
- ハンドレッグ(1〜4匹)
- レッドプリン(3〜6匹)
- ロックガーゴイル(2〜5匹)

- セクレト(1〜2匹)
- ノッカー(1〜5匹)
- フレアギガース(1〜2匹)
- ヤマタノオロチ(1匹)
- レッドプリン(3〜6匹)
- ロックガーゴイル(2〜5匹)

風のささやく洞穴

ランダムマップ No.20

宝箱はあきらめてゴールへ向かおう

安全な足場がほとんどない全面溶岩のマップ。溶岩の上を歩くごとに受けるダメージは1と少ないが、歩くたびにダメージを受けることになるため、予想以上にHPは減ってしまう。出現する宝箱もふたつと少ないので、ここは無理せずにまっすぐゴール地点をめざすのが得策だろう。体力によほど余裕があるときのみ、宝箱の確認をするようにしたい。

←溶岩の上を歩いていれば戦闘にはならない。このマップでモンスターと戦うことはまずめったにないだろう。

出現モンスターリスト

[illegible]
- カトブレパス（1〜3匹）
- ブラックゴブリン（1〜5匹）

[illegible]
- カトブレパス（1〜3匹）
- シルバードラゴン（1匹）
- ダークエレメント（1〜2匹）

- デビルハウンド（1〜2匹）
- デビルハウンド（1匹）
- ハンドレッグ（1〜4匹）
- ブラックゴブリン（1〜5匹）

[illegible]
- シルバードラゴン（1匹）
- ダークエレメント（1〜2匹）

- デビルハウンド（1〜2匹）
- デビルハウンド（1匹）
- ノッカー（1〜5匹）
- ハンドレッグ（1〜4匹）
- レッドプリン（3〜6匹）
- ロックガーゴイル（2〜5匹）

[illegible]
- セクレト（1〜2匹）
- ノッカー（1〜5匹）
- フレアギガース（1〜2匹）
- ヤマタノオロチ（1匹）
- レッドプリン（3〜6匹）
- ロックガーゴイル（2〜5匹）

風のささやく洞窟　MAP GUIDE ◆マップ解説

ランダムマップ No21

無理してまでも宝箱をめざす必要はない

宝箱の出現場所が散らばっているので、どこのスタート地点からはじまっても、宝箱の確認に時間がかかる。またマップの構造が入り組んでいて、移動距離もかなり多くなる。出現する宝箱の数が6つと多いが、出現場所まで行っても何もなく、また長い距離を引き返すことを考えると、リスクが大きい。まっすぐゴールをめざしてもいいかもしれない。

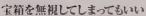
←出現するモンスターをほほノーダメージで倒せる程度の強さがあれば、宝箱を確認してまわってもいい。

出現モンスターリスト

[illegible]			
[illegible]	■クル ‐ムウィドウ(1～3匹)	■ノッカー(1～5匹)	■バーサオーガ(1匹)
■グルームウィドウ(1～3匹)	■ブラックゴブリン(1～5匹)	■プアゾンイーグル(4～8匹)	■プアゾンイーグル(4～8匹)
■ブラックゴブリン(1～5匹)	■フラットタイカー(1～3匹)	■ファラオ(1～2匹	■ファラオ(1～2匹)
■ワイルトナ　ク(4～8匹	■リイルトナ・ク(4～8匹)	■ブラッドタイカー(1～3匹)	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
■イエロードラコン(1匹)	■イエロードラゴン(1匹)	■ノッカー(1～5匹)／	

風のささやく洞窟

ランダムマップ No.22

宝箱を無視してしまってもいい

出現する宝箱がふたつとかなり少なく、貴重なアイテムが手に入る可能性がきわめて低い。さらに、各スタート地点からゴールへも近いので、まっすぐゴール地点に向かってもいいだろう。宝箱の確認は余裕があれば行なう程度にしても、とくに問題はない。ちなみにマップは比較的広いつくりだが、左側にはまったく何もない。時間の無駄になるだけなので、マップの左側を探索する必要はない。

←宝箱はどちらも部屋の中にあるため、遠くから有無が確認できない。きちんと部屋まで足を運んで宝箱をチェックしていこう。

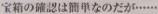
←マップにも部屋などがあるが、宝箱が出現したりはしない。中央の柱よりも左へは絶対に進まないように。

出現モンスターリスト

[illegible]	グルームウィドウ(1～3匹)	ノッカー(1～5匹)	バーサオーガ(1匹)
グルームウィドウ (1～3匹)	ブラックゴブリン(1～5匹)	プアゾンイーグル(4～8匹)	プアゾンイーグル(4～8匹)
ブラックゴブリン (1～5匹)	ブラッドタイガー(1～3匹)	ファラオ(1～2匹)	ファラオ(1～2匹)
ワイルドナック(4～8匹)	ワイルドナック(4～8匹	ブラッドタイガー(1～3匹)	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
イエロードラコン(1匹)	イエロードラゴン(1匹)	ノッカー(1～5匹)	

星のささやく洞窟　MAP GUIDE◆マップ解説

ランダムマップ No.23

宝箱の確認は簡単なのだが……

スタート地点とゴール地点のあいだに3つのうちふたつの宝箱があり、残りのひとつもスタート地点の間近にあるので、宝箱の確認は簡単。だが、スタート地点近くの宝箱の場所へは右から回り込んで取りに行かなくてはいけないため、アイテムの回収は少しやっかい。宝箱が見えているのに無視するのは、やはり忍びないもの。回り道にはなってしまうが、宝箱が出現していたら取りに行くようにしたい。

←左の部分から通れそうに見えるが、じつは通り抜けることができない。宝箱の場所に行くには、右の通路から回り込む必要があるのだ。

←残りのふたつの宝箱は、ゴール地点に向かいつつ確認でき、さらにアイテムの回収も可能なので、とくに問題はないだろう。

出現モンスターリスト

クルームウィドウ(1～3匹)	グルームウィドウ(1～3匹)	ノッカー(1～5匹)	バーサオーガ(1匹)
ブラックゴブリン(1～5匹)	ブラックゴブリン(1～5匹)	プアゾンイーグル(4～8匹)	プアゾンイーグル(4～8匹)
ワイルドナック(4～8匹)	ブラッドタイガー(1～3匹)	ファラオ(1～2匹)	ファラオ(1～2匹)
	ワイルドナック(4～8匹)	ブラッドタイガー(1～3匹)	
イエロードラゴン(1匹)	イエロードラゴン(1匹)	ノッカー(1～5匹)	

風のささやく洞窟　MAP GUIDE◆マップ

ランダムマップ No.24

右の宝箱は無視してもいい

左の宝箱はスタート地点からすぐにその有無が確認できるので、アイテムを回収しに行ってもいい。だが、右の宝箱は部屋にあるため、遠くからでは出現しているかどうかを確認できないうえに、かなり遠回りになってしまう。マップが狭いので確認に行ってもいいが、宝箱の出現数がふたつと少なく、貴重なアイテムが手に入る可能性もきわめて低い。遠回りしてまで、無理に宝箱の確認をしに行かなくてもいいだろう。

←左の宝箱はスタート地点から確認することができる。宝箱がなければ、まっすぐ上に向かい、ゴール地点をめざしていこう。

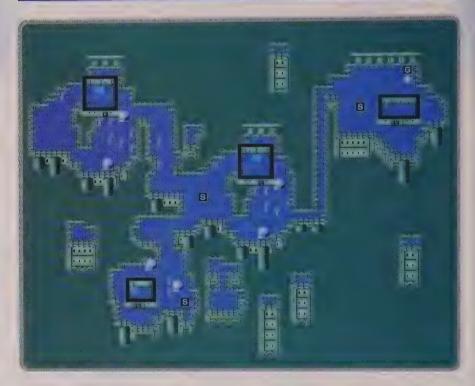
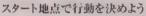
←階層によっては、イエロードラゴンといった強いモンスターも出現する。体力の温存のためにも、無駄な移動は避けたいところだ。

出現モンスターリスト

[illegible]			
■グルームウィドウ(1～3匹)	■グルームウィドウ(1～3匹)	■ノッカー(1～5匹)	■バーサオーガ(1匹)
■ブラックゴブリン(1～5匹)	■ブラックゴブリン(1～5匹)	■プアゾンイーグル(4～8匹)	■プアゾンイーグル(4～8匹)
■ワイルドナック(4～8匹)	■ブラッドタイガー(1～3匹)	■ファラオ(1～2匹)	■ファラオ(1～2匹)
	■ワイルドナック(4～8匹)	■ブラッドタイガー(1～3匹)	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
■イエロードラゴン(1匹)	■イエロードラゴン(1匹)	■ノッカー(1～5匹)	

風のささやく洞窟　MAP GUIDE◆マップ解説

ランダムマップ No25

スタート地点で行動を決めよう

Aタイプのマップであるため、宝箱の出現数は3つと少ないが、すべての宝箱を確認していきたい。ただしマップが広いため、右上のスタート地点からの場合は、かなり遠回りになってしまう。それ以外のスタート地点の場合は宝箱を確認して進み、右上の場合は残りHPやMPなどの状況を考えて、すぐにゴールするかどうかを決めて行動しよう。

←Aタイプのマップでしか手に入らないアイテムもある。できる限り宝箱は確認していこう。

出現モンスターリスト

[illegible]
- デスエレメンタル(2～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)

[illegible]
- デスエレメンタル(2～4匹)
- デスマンティコア(3～4匹)

- ブラックコブリン(1～5匹)

[illegible]
- デスマンティコア(3～4匹)
- デビルウィザード(1～2匹)
- デュエルナイト(1匹)／ユニコーン(1～2匹)

- デュエルナイト(2～5匹)
- ノッカー(1～5匹)
- プロトタイプ(1匹

[illegible]
- アースプラント(1～2匹)
- デビルウィザード(1～2匹)

- デュエルナイト(2～5匹)
- ブラッディアイ(1匹)
- プロトタイプ(1匹)
- ミスリルゴーレム(1匹)
- メイジキメラ(1匹)
- ヤマタノオロチ(1～2匹)

風のささやく洞窟

ランダムマップ No27

まずは右上の部屋をめざす

右上に宝箱が3つ出現する部屋がある。まずはここに向かいたいが、スタート地点によってはかなり遠回りになってしまう。ほかのタイプのマップでは、手に入らない武器や防具が手に入る可能性があるため、できれば多少無理してでも向かいたいところ。だが、全滅してしまっては意味がない。残りHPやMPがきびしいようなら、素直にゴール地点へ向かおう。

←中央上のスタート地点からはじまるとベスト。ほとんど回り道せず、すべての宝箱を確認することができる。

出現モンスターリスト

- デスエレメンタル（2～4匹）
- ブラックゴブリン（1～5匹）

- デスエレメンタル（2～4匹）
- デスマンティコア（3～4匹）

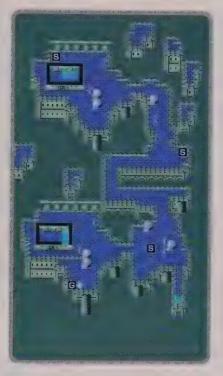
- ブラックゴブリン（1～5匹）

- デスマンティコア（3～4匹）
- デビルウィザード（1～2匹）
- デュエルナイト（1匹）／ユニコーン（1～2匹）

- デュエルナイト（2～5匹）
- ノッカー（1～5匹）
- プロトタイプ（1匹）

- アースプラント（1～2匹）
- デビルウィザード（1～2匹）

- デュエルナイト（2～5匹）
- ブラッディアイ（1匹）
- プロトタイプ（1匹）
- ミスリルゴーレム（1匹）
- メイジキメラ（1匹）
- ヤマタノオロチ（1～2匹）

ランダムマップ *No28*

強力な武器と防具が手に入る可能性大

マップが一本道のため、いちばん端となる左上のスタート地点からだと、宝箱の確認がしやすい。ただし、それ以外のスタート地点の場合は、一度マップ左上まで戻ることに。やや面倒だが、宝箱の出現数が5つと多いうえ、Aタイプのマップなので貴重なアイテムが手に入る可能性は高い。体力がきびしい場合をのぞき、すべての宝箱を確認して回ろう。

←右下のスタート地点から左上の部屋までは、それほど距離はない。アイテムのためにも宝箱は全部確認。

出現モンスターリスト

[illegible]
- デスエレメンタル(2～4匹)
- ブラックゴブリン(1～5匹)

[illegible]
- デスエレメンタル(2～4匹)
- デスマンティコア(3～4匹)

- ブラックゴブリン(1～5匹)

[illegible]
- デスマンティコア(3～4匹)
- デビルウィザード(1～2匹)
- デュエルナイト(1匹)／ユニコーン(1～2匹)

- デュエルナイト(2～5匹)
- ノッカー(1～5匹)
- プロトタイプ(1匹)

[illegible]
- アースプラント(1～2匹)
- デビルウィザード(1～2匹)

- デュエルナイト(2～5匹)
- ブラッディアイ(1匹)
- プロトタイプ(1匹)
- ミスリルゴーレム(1匹)
- メイジキメラ(1匹)
- ヤマタノオロチ(1～2匹)

ランダムマップ No29

貴重なアイテム入手のチャンスを見逃すな

マップ上にいるモンスターは、話しかけると戦闘になる。戦闘に勝つと消えるので、通路をふさいでいるジャマなモンスターは戦闘で倒して消していこう。宝箱の出現数が10と多く、マップのタイプもAと、貴重なアイテムを入手できる可能性がもっとも大きいマップ。宝箱のまえにいるモンスターを倒してでも、アイテムは必ず回収していきたい。

←マップ上部の玉座。その横に出現する宝箱は、王様と王妃をそれぞれ倒さないと開けられない。

出現モンスターリスト

- ファラオ(1匹)
- スカルジャー(2~4匹)／デビルウィザード(1匹)
- デザートピード(2~4匹)
- フラックコフリン(1~5匹)
- レブナント(2~3匹)

- イエローオーカ(1~2匹)
- スカルジャー(2~4匹)
- デザートピード(2~4匹)
- ブラックコブリン(1~5匹)
- レフナント(2~3匹)

- イエローオーカ(1~2匹)
- スカルジャー(3~5匹)／フラッドギガース(0~2匹)
- ブラックゴブリン(1~4匹)／ノッカー(0~2匹)
- ボーンスナッチ(1~2匹)／スカルジャー(2~4匹)
- ボーンスナッチ(1匹)／スカルジャー(2~4匹)／フラッドギガース(1匹)

- しにがみ(2~4匹)
- デュエルナイト(1~2匹)
- ノッカー(1~5匹)
- バーサオーガ(1匹)
- ホーリードラゴン(2~4匹)
- ボーンスナッチ(2~4匹)
- ロックガーゴイル(2~3匹)

❶ファラオ(1匹)
❷デビルウィザード(1匹)
❸レブナント(1~5匹)

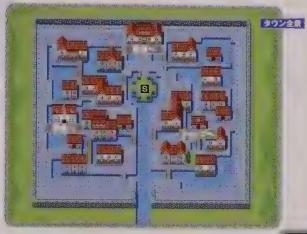
風のささやく洞穴　MAP GUIDE ◆マップ解説

ランダムマップ　No30

タイプ：タウン

宝箱の最大数：0

タウン全景

宿屋

冒険の疲れをいやしていこう

モンスターが一切出現しない町のマップ。宿屋があるので、このさきの冒険にそなえて、消耗した体力を必ず回復していこう。またショップや教会もある。武器や回復アイテムを買いそろえてもいいだろう。ちなみにこのマップがダンジョンに入ってすぐ登場する場合もある。非常にもったいないので、その際はわざと全滅してでもダンジョンの外に出よう。

←階層によって、ショップで販売されるアイテムは異なる。当然、深い階層ほど、貴重なアイテムが買える。

ショップリスト

■宿屋

宿泊料	1000ギル（各階共通）

■教会

復活	1人1000ギル（各階共通）

■ショップ

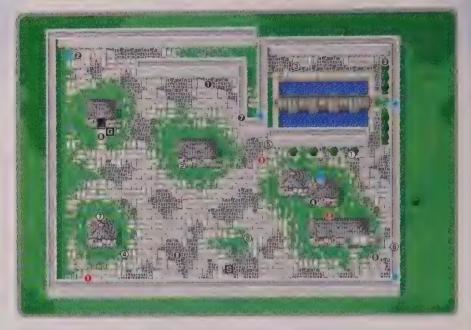
デュエルレイピア	75900ギル
グラディウス	73900ギル
しじんのふく	67300ギル
ハイポーション	150ギル
プロテスドリンク	1000ギル

バイキングアクス	43300ギル
メイジマッシャー	69700ギル
しさいのローブ	70000ギル
エーテルターボ	500ギル
フェニックスのお	500ギル

こてつ	55900ギル
けんぽうぎ	61200ギル
そよかぜのマント	51000ギル
さんかくぼうし	46600ギル
ばんのうやく	1500ギル

ウォーハンマー	38000ギル
オーガキラー	37100ギル
しさいのぼうし	45200ギル
エルフのマント	55800ギル
エルメスのくつ	6500ギル

風のささやく洞窟 MAP GUIDE

ランダムマップ no.31

すべての魔法が買える町

モンスターの一切出現しない魔法使いの町。宿屋があるので必ず立ち寄り、体力を回復すること。このマップにいる魔道士はすべて商人で、魔法や武器、防具を買うことができる。マップの上の記号は何を売っているかを表わしており、数字がその数字のレベルの魔法を、色が白魔法と黒魔法を売っているかを表わしている。また赤は赤魔道士を表わし、数字に対応した下のリストの商品をそれぞれ売っている。

←左の建物に入ると、次のフロアへ移動してしまう。買い物などをすます前に、宿屋と間違えて入ってしまわないように注意しよう。

←特定の属性のダメージを軽減させる、光のカーテンといったアイテムを唯一買える場所。ボス戦などにそなえて、買っておきたい。

■赤魔道士 1

商品	価格
まどうしのつえ	50000ギル
トールハンマー	40000ギル
いやしのつえ	25000ギル
まじゅつのつえ	25000ギル
ライトアクス	10000ギル

■赤魔道士 2

商品	価格
しろのローブ	25000ギル
くろのローブ	25000ギル
まもりのマント	20000ギル
まもりのゆびわ	16000ギル
ガントレット	15000ギル

■赤魔道士③

商品	価格
ひかりのカーテン	1000ギル
あかいカーテン	300ギル
しろのカーテン	300ギル
あおいカーテン	300ギル
つきのカーテン	500ギル

■宿屋

項目	価格
宿泊料	1000ギル

ランダムマップ No32

エルフに体力を回復してもらおう

マップ上にいる妖精たちには、いい妖精と意地悪な妖精がいる。いい妖精に話しかけるとHPやMPを回復してくれるが、意地悪な妖精だとHPやMPが減ってしまう。話しかけてみるまで、いい妖精かどうかはわからない。とりあえずHPとMPが回復してもらえるまで話しかけ、回復してもらえたら、HPやMPが減らないように妖精に話しかけないようにしよう。

←最初ゴール地点はないが、❶の場所の妖精に話しかけると、その妖精のすぐ右にゴール地点が現われる。

出現モンスターリスト

- クルームウィドウ（1〜3匹）
- スカルジャー（2〜4匹）
- デザートピード（2〜4匹）
- ブラックゴブリン（1〜5匹）

- イエローオーガ（1〜2匹）
- グルームウィドウ（1〜3匹）
- スカルジャー（2〜4匹）
- デザートピード（2〜4匹）
- ブラックゴブリン（1〜5匹）

- イエローオーガ（1〜2匹）
- スカルジャー（3〜5匹）／フラッドギガース（0〜2匹）
- ブラックゴブリン（1〜4匹）／ノッカー（0〜2匹）
- ボーンスナッチ（1〜2匹）／スカルジャー（2〜4匹）
- ボーンスナッチ（1匹）／スカルジャー（2〜4匹）／フラッドギガース（1匹）

- しにがみ（2〜4匹）
- デビルウィザード（1匹）
- ノッカー（1〜5匹）
- バーサオーガ（1匹）
- ボーンスナッチ（1〜3匹）
- ロックガーゴイル（2〜3匹）

風のささやく洞穴　MAP GUIDE

ランダムマップ no.33

すべての青白い炎に話しかける

　最初の時点ではゴール地点がなく、マップ上にいる青白い炎にすべて話しかけると、ゴール地点が出現するようになっている。青白い炎は全部で18。ほとんどは話しかければ消えてしまうだけなのだが、そのうちふたつはアストスとバンパイアで、話しかけると襲いかかってくる。能力的にはかなり弱いので、まったく問題なく勝てるだろう。ちなみに、マップの❶の付近にアストス、❷の近くにバンパイアがそれぞれいる。その近辺の炎に話しかける際は、もしもにそなえてHPを回復してから行なうようにしたい。

←スタート地点にいる人物に話しかけると、青白い炎に話しかけるように言われる。ゴール地点のために、炎に話しかけていこう。

←スタート地点からゴール地点が現われる場所まで、順にひとつずつ青白い炎に話しかけていけば、なんなくクリアすることができる。

出現モンスターリスト

[illegible]
■レブナント(1～5匹)
■レブナント(2～3匹)
[illegible]

■ダークエレメント(1匹)
■ダークエレメント(1～2匹)
[illegible]
■ボーンスナッチ(1～2匹)／
スカルジャー(2～4匹)
■ボーンスナッチ(1～3匹)
■ボーンスナッチ(1匹)／
スカルジャー(2～4匹)／
フラッドギガース(1匹)
■ボーンスナッチ(2～4匹)
[illegible]
■しにかみ(2～4匹)

風のささやく洞穴 MAP GUIDE ●マップ解説

ランダムマップ No.34

タイプ：タウン
建物の最大数→

ロボットのパーツを探してあげよう

スタート地点近くにいるロボットに話しかけると、壊れた友だちを直すためのパーツを探してほしいと頼まれる。町の中に点在している残骸を調べて、直すために必要なパーツを探していこう。探すパーツと、見つかる場所はランダムなので、ひとつひとつガラクタを調べていくしか方法はない。時間はかかるが、モンスターが一切出現しないので、地道に探していこう。どの残骸を調べたのかわからなくならないように、マップの左上から時計回りで調べるなど、自分なりの方法を決めて調べていくのがコツだ。

残骸から見つかるパーツ

うでのパーツ	バッテリーかいろ
かたのパーツ	エネルギーチップ
どうのパーツ	ガイブソウコウ
おんせいかいろ	AIチップ
あしのパーツ	あたまのパーツ

←修理に必要なパーツはふたつ。パーツを見つけたら、ロボットに話しかけよう。お礼にゴール地点を出してくれる。

←残骸は外だけでなく、建物の中にもある。外をひと回りして見つからなかったら、4つある建物の中も調べてみよう。

風のささやく洞穴 MAP GUIDE

ランダムマップ No.35

記号のつながり

①→⑳	⑦→⑧	⑬→⑯	⑲→④
②→⑭	⑧→⑦	⑭→⑥	⑳→⑩
③→⑭	⑨→⑤	⑮→㉑	㉑→⑬
④→⑮	⑩→⑳	⑯→⑲	
⑤→⑨	⑪→①	⑰→⑳	
⑥→⑮	⑫→③	⑱→⑫	

子供を見つけるとつぎのフロアへ

まずはスタート地点にある子供部屋にいる子供に話しかけよう。すると、赤か青か黒の髪の子供を捜してきてほしいと頼まれるので、下に掲載したルートを参考に捜そう。無事見つけた状態で、子供部屋の子供に再度話しかけると、子供部屋の右上にゴール地点が出現。つぎのフロアへ行けるようになる。

子供たちをみつけるルート

	赤い髪の子供	青い髪の子供	黒い髪の子供
1	⑱に入り⑫へ	⑲に入り④へ	⑲に入り④へ
2	赤い髪の子供発見	②に入り⑭へ	④に入り⑮へ
3	⑪に入り①へ	青い髪の子供発見	㉑に入り⑬へ
4	①に入り⑳へ	⑩に入り⑳へ	黒い髪の子供発見
5	㉑に入り⑬へ	㉑に入り⑬へ	⑬に入り⑯へ
6	⑬に入り⑯へ	⑬に入り⑯へ	子供の部屋に戻り終了
7	子供の部屋に戻り終了	子供の部屋に戻り終了	

風のささやく洞窟 MAP GUIDE

ランダムマップ No.36

かなり広いので宝箱を無視するのもアリ

本編の大陸の一部程度の広さがあり、ゴール地点に向かうだけでも、かなり時間がかかる。しかも、宝箱の出現する場所もばらばらなため、すべて確認していると、さらに倍近くの時間がかかってしまう。マップは広いが、手に入るアイテムは氷や炎の洞窟と変わりはないので、体力に余裕がないのなら、まっすぐゴール地点に向かってしまうのもいいだろう。

←移動の際で注意したいのが、中央の湖。まわりは通り抜けられないので、マップのルートのように進もう。

出現モンスターリスト

- カトブレパス(1〜2匹)
- グルームウィドウ(4〜8匹)
- パイソン(2〜6匹)
- パイソン(3〜7匹)
- ブラックゴブリン(1〜5匹)
- イエローオーガ(1〜4匹)
- エルムギカース(1〜2匹)

- カトブレパス(1〜2匹)
- グルームウィドウ(4〜8匹)
- ダークエレメント(1匹)
- パイソン(2〜6匹)
- ブラックゴブリン(1〜5匹)
- イエローオーガ(1〜4匹)
- イエロードラゴン(1匹)
- エルムギカース(1〜2匹)

- ダークエレメント(1匹)
- ブラックゴブリン(0〜5匹)／ブラインドウルフ(1〜3匹)／エルムギガース(0〜2匹)／カトブレパス(0〜2匹)
- ブラックゴブリン(1〜4匹)／ノッカー(0〜2匹)
- レッドプリン(2〜5匹)／グルームウィドウ(0〜5匹)

- アーストロル(1〜2匹)
- アーストロル(1〜2匹)／セクレト(0〜1匹)
- スクイドラーケン(2〜4匹)
- セクレト(1〜2匹)
- ノッカー(1〜5匹)
- ブラインドウルフ(2〜5匹)
- ロックガーゴイル(3〜8匹)

B10F

ボスであるテュポーンとのバトル

このマップではボスであるテュポーンと戦うことになり、このテュポーンを倒すとつぎのフロアに進むことができる。宝箱などもなく、ボス戦以外にとくにすることはない。ボスのところに直行し、話しかけて戦いを挑んでいこう。ちなみにテュポーンは弱い部類に入るボス。どうにか勝てたという程度なら、地上へ戻ってパーティをもっと育てたほうがいいだろう。

←スタート地点からボスのいる場所までかなり離れているか、モンスターは出現しないので、安心しよう。

BOSS テュポーン

攻撃のバリエーションが少なく戦いやすい

即死効果のあるはないきか、物理攻撃しか仕掛けてこない。まずはバマジクとプロテアを唱えよう。守りを固めてしまえば、こっちのもの。ヘイストとストライをかけた主戦力キャラクターでの物理攻撃と、弱点のブリザラ系の魔法で攻撃し続ければいい。HPは高いが、簡単に倒せるはず。

↑即死効果かあるとはいえ、はないきの範囲は単体のみ。それほど脅威ではない。

風のささやく洞穴　MAP GUIDE

B20F

タコのはしくれオルトロス戦

このフロアには、ボスであるオルトロスが待ち構えている。オルトロスはマップ中央におり、話しかけると戦闘になる。能力的にはB10Fで戦ったテュポーンとそれほど変わらない。まだまだようやくB20Fで折り返し地点にきただけのこと。このさき、ボスはもちろんザコも強くなってくる。オルトロスに苦戦しているようなら、無理せずに地上へ戻ろう。

←タコであるモンスターのオルトロス。真面目なセリフとは裏腹に、かなりふざけた外見をしている。

オルトロス

HPが高いだけで簡単に勝てる

物理攻撃以外は、暗闇の効果を持つスミしか攻撃はない。攻撃力がそれほど高くないうえ、スミはダメージがないので、魔法によるHPの回復だけで十分対応可能。セオリーどおりの物理攻撃と、ファイヤやサンダー系の魔法で戦おう。テュポーン同様、HPが高いだけのモンスターだ。

↑物理攻撃よりもスミをよく使う。運がいいとノーダメージで倒せることも。

風のささやく洞窟

B30F

3つのフロアを行き来する

まずはマップ❶の中央下にいる町人に話しかけよう。すると道を開けてくれ、中央の建物からマップ❷へ行けるようになる。マップ❷にはボスのまれっしゃがおり、話しかけると戦闘になる。戦闘に勝利して、いまきたワープゾーンを戻ると、今度はマップ❸に進む。そこからは、マップ❸の右上の建物からマップ❸の右上のエリアに移動し、つぎのフロアへのワープゾーンに進む。ちなみにマップ❸には、まれっしゃに苦しめられていた人たちが多数いて、話しかけるとその内容の会話を聞くことができる。

まれっしゃ

さんせいうにとくに注意して戦おう

注意したいのは、無属性の全体攻撃のさんせいう。こまめにラヒーラなどでHPを回復して対応しておこう。また攻撃力も高い。後列のキャラクターだと思わぬダメージを食らう可能性もあるので、プロテアを唱えておくこと。攻撃はセオリーどおりの物理攻撃と、ディア系の魔法で問題なし。

↑かなりの頻度でさんせいうを使ってくる。毎ターンラヒーラを唱えると安全だ。

風のささやく洞穴 MAP GUIDE ◆マップ解説

固定マップ4 B40F

BOSS 1体 ●デスゲイズ

40フロアのしめくくりはデスゲイズとの戦闘

風のささやく洞穴のラストフロアでは、デスゲイズというボスモンスターと戦うことになる。ほかの固定マップと同様に、このマップですべきことはボス戦だけなので、さっそくデスゲイズに話しかけて戦いを挑もう。ちなみにこのボスを倒すと、クリアボーナスアイテムとしてアルテマウェポンが宝箱から手に入る。

↑デスゲイズを倒したあとには、必ず宝箱を開けること。そうしないと、40フロアを突破してきた意味がなくなってしまう。

入手アイテム　アルテマウェポン

『I』に登場する武器の中でもっとも強力な武器。上級職のキャラクターであれば、誰でも装備することができるが、MAXHPが大きいほど、攻撃力がアップという特性を持つ。その威力をいかんなく発揮させるためにも、ナイトや忍者といった職業のキャラクターに装備させていきたい。

BOSS デスゲイズ

怖いのはデスとキルだけ

キルやデスといった即死効果を持つ魔法を使うので、バマジクは唱えておきたい。物理攻撃でも攻撃してくるため、プロテアで守りを固めたいが、デスペルで効果を打ち消させる場合も。こまめにHPを回復する形で物理攻撃は対応しつつ、物理攻撃とディア系の魔法で攻撃していこう。

↑ほとんどの攻撃がデスとキル。物理攻撃はたまに仕掛けてくる程度だ。

最強装備を手に入れよう

最強の装備はなに？　12あるジョブ別に最強の武器と防具を紹介していこう

エクストラダンジョンでは、宝箱がランダムで出現するため、確実ではないが、強力な武器や防具が手に入り、最強の装備をそろえることができる。ところで、最強装備とはいったいどんな装備なのだろうか。そこでここでは、ジョブ別に最強装備を紹介していく。これを参考にステータスだけでなく、装備も最強をめざしていこう。

なお、これは攻撃力と防御力を重視した装備。抵抗などの付加要素は加味されていない。抵抗を考えるのなら、頭はリボンを装備させたほうがいいだろう。また、すべてのジョブが装備できる、マサムネとアルテマウェポンはここでは外している。それぞれひとつずつしか手に入らないが、攻撃力がズバ抜けて高い。黒魔道士などに装備させないで、ナイトや忍者に装備させて、力を発揮させていこう。

←残りHPが高いほど、攻撃力が上昇するアルテマウェポン。100としか表示されていなくても、攻撃力はそれ以上になっている。

戦士	
武器	ギガントアクス
盾	げんじのたて
頭	げんじのかぶと
体	げんじのよろい
腕	げんじのこて

シーフ	
武器	きくいちもんじ
盾	エルフのマント
頭	げんじのかぶと
体	くろしょうぞく
腕	てんしのゆびわ

モンク	
武器	テツヌンチャク
盾	なし
頭	ねじりはちまき
体	ちからだすき
腕	てんしのゆびわ

赤魔術士	
武器	サンブレード
盾	エルフのマント
頭	レッドキャップ
体	ダイヤのうでわ
腕	てんしのゆびわ

白魔術士	
武器	けんじゃのつえ
盾	エルフのマント
頭	しさいのぼうし
体	ひかりのローブ
腕	てんしのゆびわ

黒魔術士	
武器	グラディウス
盾	エルフのマント
頭	しさいのぼうし
体	だいちのころも
腕	てんしのゆびわ

ナイト	
武器	ラグナロク
盾	えいゆうのたて
頭	クリスタルヘルム
体	クリスタルメイル
腕	クリスタルのこて

忍者	
武器	ムラサメ
盾	えいゆうのたて
頭	クリスタルヘルム
体	クリスタルメイル
腕	クリスタルのこて

スーパーモンク	
武器	テツヌンチャク
盾	なし
頭	タイガーマスク
体	ちからだすき
腕	クリスタルリング

赤魔道士	
武器	ライトブリンガー
盾	エルフのマント
頭	レッドキャップ
体	ダイヤのうでわ
腕	クリスタルリング

白魔道士	
武器	ウォーハンマー
盾	エルフのマント
頭	しさいのぼうし
体	ひかりのローブ
腕	てんしのゆびわ

黒魔道士	
武器	アサシンダガー
盾	エルフのマント
頭	しさいのぼうし
体	だいちのころも
腕	てんしのゆびわ

モンスターデータ
MONSTER

全195体のモンスター図鑑を埋めよう

モンスターを倒すことで登録されていき、グラフィックやHP、弱点といったステータスを閲覧できるモンスター図鑑。『Ｉ』には、本編、エキストラダンジョンを合わせて、195種類のモンスターがおり、すべて倒すことができれば、図鑑はコンプリートとなる。下の解説と出現場所リストをもとに100%をめざそう。なお、モンスター図鑑はプレイデータごとにそれぞれ独立して登録されていく。そのため、ひとつのプレイデータで全195体のモンスターをすべて倒さなくてはいけないので注意したい。

注意点 カオスを倒すまえにエキストラダンジョンのモンスターを埋めること

ラスボスのカオスを倒し、クリアデータを作成すると、そのデータは前回のプレイのモンスター図鑑も引き継ぐ。ただし最初からのプレイになるため、そのデータでモンスター図鑑を埋めるのは時間がかかり過ぎる。図鑑のコンプリートをめざすのであれば、カオスを倒す直前のデータを使用。カオス以外の本編とエクストラダンジョンのモンスターをすべて倒したあと、カオスを倒せば100%となる。

■モンスター出現場所リスト

NO.	モンスター	おもな出現場所
001	ゴブリン	カオス神殿
002	ゴブリンガード	カオス神殿
003	ウルフ	カオス神殿
004	クレイジーホース	コーネリアの城・町の北部
005	スケルトン	カオス神殿、沼の洞窟B1F～B2F
006	ブラックウィドウ	カオス神殿
007	ギガースウォーム	カオス神殿
008	ウォーグウルフ	巨人の洞窟
009	ウェアウルフ	アースの洞窟B2F～B3F、沼の洞窟B1F～B3F
010	ゾンビ	カオス神殿
011	グール	カオス神殿
012	ガーランド	カオス神殿
013	コブラ	アースの洞窟B1F～B2F
014	オーガ	巨人の洞窟、アースの洞窟B1F～B3F
015	オーガチーフ	巨人の洞窟、アースの洞窟B1F～B3F
016	リザード	グルグ火山B2F～B3F
017	かいぞく	港町プラボカ
018	サハギン	海全域
019	サハギンチーフ	海底神殿2F～4F
020	パイレーツ	海全域
021	シャーク	海全域
022	ビッグアイ	海全域
023	タランチュラ	沼の洞窟B1F～B3F
024	ガスト	沼の洞窟周辺
025	サソリ	沼の洞窟B2F～B3F
026	シャドウ	沼の洞窟B1F
027	グリーンスライム	沼の洞窟B1F～B3F
028	クロウラー	沼の洞窟B1F～B3F
029	グレイウーズ	沼の洞窟B1F、B3F、グルグ火山B1F～B2F
030	ガーゴイル	沼の洞窟B2F～B3F、アースの洞窟B1～B2

NO.	モンスター	おもな出現場所
031	ブラッディボーン	沼の洞窟B2F〜B3F
032	ピスコディーモン	アースの洞窟B3F〜B4F、氷の洞窟B1F
033	アストス	西の城
034	マミー	滝の裏の洞窟
035	レイス	アースの洞窟B3F〜B5F
036	アナコンダ	アースの洞窟：B1
037	ハイエナドン	グルグ火山B1F〜B3F
038	キティタイガー	巨人の洞窟
039	ミノタウロス	アースの洞窟B1F〜B2F
040	ヒルギガース	アースの洞窟B2F、B5F
041	アースエレメント	アースの洞窟B5F、過去のカオス神殿B1F
042	トロル	アースの洞窟B2F、B4F〜B5F
043	ワイト	アースの洞窟B3F〜B4F
044	オーカーゼリー	アースの洞窟B3F〜B5F
045	コカトリス	アースの洞窟B3F〜B4F、氷の洞窟B1F
046	バンパイア	ミラージュの塔1F〜3F
047	オーガメイジ	グルグ火山1F〜5F
048	スフィンクス	グルグ火山B1F
049	リッチ	アースの洞窟B5F
050	アンクヘッグ	グルグ火山 B1F
051	ピラニア	川、湖全域
052	レッドピラニア	川、湖全域
053	クロコダイル	川、湖全域
054	ホワイトダイル	川、湖全域
055	オチュー	川、湖全域
056	ネオチュー	浮遊城4F〜5F
057	ヒドラ	川、湖全域
058	ホーンドデビル	グルグ火山B1F〜B2F
059	ピロリスク	グルグ火山B2F〜B3F
060	ファイアー	グルグ火山B2F〜B3F、B5F
061	ファイアヒドラ	グルグ火山B2F〜B4F
062	ラーバウォーム	グルグ火山B4F〜B5F
063	ヘルハウンド	グルグ火山B3F、B5F
064	ファイアリザード	グルグ火山B4F〜B5F
065	ファイアギガース	グルグ火山B4F〜B5F
066	レッドドラゴン	グルグ火山B4F〜B5F
067	マリリス	グルグ火山B5F
068	ホワイトドラゴン	氷の洞窟B1F〜B3F
069	ウィンターウルフ	氷の洞窟B2F〜B3F
070	マインドフレイア	氷の洞窟B2F〜B3F
071	アイスギガース	氷の洞窟B2F〜B3F、過去のカオス神殿2F
072	スペクター	氷の洞窟B1F〜B3F
073	レモラーズ	氷の洞窟B3F
074	ダークウィザード	氷の洞窟B2F〜B3F
075	イビルアイ	浮遊城 1F〜2F
076	デザートバレッテ	ミラージュの塔周辺
077	サーベルタイガー	ミラージュの塔1F〜3F
078	ワイバーン	ミラージュの塔3F
079	ウィルム	ミラージュの塔3F
080	マンティコア	浮遊城1F〜3F
081	バレッテ	ミラージュの塔周辺
082	バシリスク	過去のカオス神殿B1F
083	アロザウルス	ルフェイン人の町の周辺
084	ウェアタイガー	ミラージュの塔1F〜3F
085	サンドウォーム	ミラージュの塔周辺

NO.	モンスター	おもな出現場所
086	ミノタウロゾンビ	試練の城2F
087	キングマミー	滝の裏の洞窟
088	メデューサ	試練の城2F～3F
089	ラクシャーサ	試練の城2F～3F
090	クレイゴーレム	滝の裏の洞窟、過去のカオス神殿B1F
091	ナイトメア	滝の裏の洞窟
092	ドラゴンゾンビ	試練の城2F～3F
093	サハギンプリンス	海底神殿2F～4F
094	ホワイトシャーク	海底神殿1F～4F
095	ディープアイ	海底神殿1F～2F、4F
096	シースネイク	海底神殿1F～4F
097	うみサソリ	海底神殿1F～2F
098	シートロル	海底神殿1F～4F
099	ゴースト	海底神殿2F、4F
100	ウォーター	海底神殿1F、3F～4F、過去のカオス神殿B3F
101	ウォーターナーガ	海底神殿3F、過去のカオス神殿B3F
102	クラーケン	海底神殿1F
103	チラノザウルス	ミラージュの塔周辺
104	ブラックナイト	浮遊城1F、過去のカオス神殿3F
105	キメラ	ミラージュの塔1F～2F、浮遊城2F～3F、過去のカオス神殿1F～2F
106	ガーディアン	ミラージュの塔1F～2F、浮遊城3F～4F
107	ブルードラゴン	ミラージュの塔2F～3F
108	グリーンドラゴン	過去のカオス神殿3F、B5F
109	ストーンゴーレム	浮遊城2F～3F
110	エアエレメンタル	浮遊城4F～5F
111	スピリットナーガ	浮遊城1F～2F、4F～5F
112	デスナイト	浮遊城1F～2F
113	アースメデューサ	浮遊城 1F～2F、過去のカオス神殿 B1F
114	ブラックプリン	浮遊城1F～2F
115	ソルジャー	浮遊城3F～4F
116	バンパイアロード	浮遊城3F～4F
117	ダークファイター	浮遊城3F～5F
118	デスマシーン	浮遊城5F
119	ティアマット	浮遊城5F
120	ゴーキメラ	過去のカオス神殿B2F
121	デスアイ	過去のカオス神殿B5F
122	パープルウォーム	過去のカオス神殿1F
123	アイアンゴーレム	過去のカオス神殿B4F
124	リッチ（2回目）	過去のカオス神殿B1F
125	マリリス（2回目）	過去のカオス神殿B2F
126	クラーケン（2回目）	過去のカオス神殿B3F
127	ティアマット（2回目）	過去のカオス神殿B4F
128	カオス	過去のカオス神殿B5F
129	エキドナ	大地のめぐみのほこらB5F
130	ケルベロス	大地のめぐみのほこらB5F
131	アーリマン	大地のめぐみのほこらB5F
132	2ヘッドドラゴン	大地のめぐみのほこらB5F
133	スカルミリョーネA	燃えさかる火の大穴B5F
134	スカルミリョーネB	燃えさかる火の大穴B5F
135	カイナッツォ	燃えさかる火の大穴B5F
136	バルバリシア	燃えさかる火の大穴B10F
137	ルビカンテ	燃えさかる火の大穴B10F
138	ギルガメッシュ	いやしの水の洞窟B5F
139	オメガ	いやしの水の洞窟B20F
140	しんりゅう	いやしの水の洞窟B20F

NO.	モンスター	おもな出現場所
141	アトモス	いやしの水の洞窟B10F
142	テュポーン	風のささやく洞穴B10F
143	オルトロス	風のささやく洞穴B20F
144	まれっしゃ	風のささやく洞穴B30F
145	デスゲイズ	風のささやく洞穴B40F
146	デビルウィザード	風のささやく洞穴の浮遊城フロア
147	アビスウォーム	大地のめぐみのほこらの砂漠フロア
148	エルムギガース	風のささやく洞穴の氷フロア
149	フレアギガース	風のささやく洞穴の火フロア
150	ユニコーン	風のささやく洞穴の浮遊城フロア
151	イエローオーガ	風のささやく洞穴の洞窟フロア
152	バーサオーガ	風のささやく洞穴の洞窟フロア
153	メイジキメラ	風のささやく洞穴の浮遊城フロア
154	イエロードラゴン	風のささやく洞穴の洞窟フロア
155	ホーリードラゴン	いやしの水の洞窟の神殿フロア
156	ミスリルゴーレム	風のささやく洞穴の浮遊城フロア
157	キラーシャーク	いやしの水の洞窟の海底神殿フロア
158	デスマンティコア	風のささやく洞穴の火フロア
159	ブラッドタイガー	風のささやく洞穴の洞窟フロア
160	ダークアイ	いやしの水の洞窟の海底神殿フロア
161	ブラッディアイ	風のささやく洞穴の神殿フロア
162	フラッドギガース	風のささやく洞穴の神殿フロア
163	プアゾンイーグル	風のささやく洞穴の洞窟フロア
164	ブラックゴブリン	大地のめぐみのほこらの全フロア
165	ノッカー	風のささやく洞穴の全フロア
166	デザートピード	風のささやく洞穴の海底神殿フロア
167	グルームウィドウ	いやしの水の洞窟の神殿フロア
168	デュエルナイト	風のささやく洞穴の神殿フロア
169	スクイドラーケン	風のささやく洞穴の氷フロア
170	ファラオ	風のささやく洞穴の洞窟フロア
171	ボーンスナッチ	風のささやく洞穴の神殿フロア
172	シルバードラゴン	風のささやく洞穴の神殿フロア
173	ブラックドラゴン	風のささやく洞穴の氷フロア
174	ブルートロル	燃えさかる火の大穴の海底神殿フロア
175	アーストロル	風のささやく洞穴の洞窟フロア
176	ポイズンナーガ	燃えさかる火の大穴の海底神殿フロア
177	アースプラント	風のささやく洞穴の浮遊城フロア
178	ヤマタノオロチ	風のささやく洞穴の火フロア
179	ダークエレメント	風のささやく洞穴の火フロア
180	デビルハウンド	燃えさかる火の大穴の火フロア
181	セクレト	風のささやく洞穴の火フロア
182	カトブレパス	大地のめぐみのほこらの火フロア
183	ハンドレッグ	燃えさかる火の大穴の火フロア
184	アンダグランダ	風のささやく洞穴の氷フロア
185	デスエレメンタル	風のささやく洞穴の海底神殿フロア
186	ワイルドナック	風のささやく洞穴の洞窟フロア
187	ブラインドウルフ	風のささやく洞穴の氷フロア
188	ロックガーゴイル	風のささやく洞穴の火のフロア
189	サハギンクイーン	燃えさかる火の大穴の海底神殿フロア
190	しにがみ	風のささやく洞穴の氷フロア
191	パイソン	風のささやく洞穴の海底神殿フロア
192	スカルジャー	風のささやく洞穴の浮遊城フロア
193	レッドプリン	風のささやく洞穴の火フロア
194	プロトタイプ	風のささやく洞穴の浮遊城フロア
195	レブナント	風のささやく洞穴の氷フロア

モンスターデータ

本編とエクストラダンジョンを合わせると、全195種類のモンスターが登場する。そのHPや攻撃力、命中力といったステータスから使ってくる魔法までのデータを五十音順にここでは掲載した。ボス戦についてはシナリオ攻略ではデータを明記したのでいいが、ザコモンスターにはない。思いどおりダメージが与えられないときなど、弱点を確認して戦うなど、ぜひ活用していってほしい。

■データの見方

★ ① 177
アースプラント ②HP675 ③EXP4440 ④ギル300

攻撃力⑤	35	命中率⑥	86	弱点⑩：－　抵抗：－⑪
防御力⑦	60	回避率⑧	24	追加効果⑫：ま　特殊攻撃⑬：毒ガス(ダメージ＋石,死)
魔法防御⑨	170	魔法：⑭		アイテム：エ⑮ルターボ

① **モンスターNo.**：モンスター図鑑で各モンスターに設定されているナンバー。★印はエクストラダンジョンにのみ出現するモンスターであることを表わす。
② **HP**：そのモンスターの最大HP。
③ **EXP**：倒すと獲得できる経験値。
④ **ギル**：倒すと獲得できるギルの額。
⑤ **攻撃力**：物理攻撃の強さ。
⑥ **命中率**：攻撃回数に関係する数値。これが高いと複数回攻撃となる。
⑦ **防御力**：物理攻撃に対する強さ。
⑧ **回避率**：物理攻撃を回避するのに関係する数値。この数値が高いほど、攻撃を避ける確率が高い。
⑨ **魔法防御力**：魔法に対する強さ
⑩ **弱点**：苦手とする属性。その属性で攻撃すると、通常よりも多くのダメージを与えられる。なお、属性は略称で明記してある。詳しくは下記を参照。
⑪ **抵抗**：得意とする属性。その属性で攻撃すると、通常よりも与えられるダメージが減少する。
⑫ **追加効果**：物理攻撃に付加される効果。物理攻撃を受けた場合に一定の確率で、明記したステータス異常になる場合がある。なお、ステータス異常は略称で明記してある。詳しくは下記を参照のこと。
⑬ **特殊攻撃**：そのモンスターが持つ特殊攻撃。攻撃名の後ろのカッコは効果。明記されたステータス異常などを一定の確率で受ける。ダメージ＋とある場合はダメージにくわえて、一定の確率でステータス異常に、複数のある場合はそのうちのひとつのステータス異常に一定の確率でなることを表わしている。攻撃名の後ろに何も明記されていない場合は、すべてダメージ。
⑭ **魔法**：そのモンスターが使う魔法。
⑮ **アイテム**：倒すと獲得の可能性があるアイテム。

■記号の見方

記号	説明	記号	説明	記号	説明
炎	炎属性。おもな攻撃はファイアの魔法や特殊攻撃のほのおなど。	時	時空属性。おもな攻撃はストップやデジョンの魔法。	ま	ステータス異常のまひ。体がしびれ、行動不能となる。
冷	冷気属性。おもな攻撃はブリザドの魔法や特殊攻撃のふぶきなど。	死	抵抗や弱点の場合は、即死属性。特殊攻撃の場合は即死攻撃のこと。	混	モンスターのみのステータス異常の混乱。味方を攻撃する。
雷	稲妻属性。おもな攻撃はサンダーの魔法や特殊攻撃の稲妻など。	毒	ステータス異常の毒。毎ターンごとにダメージを受ける。	暗	ステータス異常の暗闇。物理攻撃が当たりにくくなる。
地	地震属性。おもな攻撃はクエイクの魔法や特殊攻撃の地震。	眠	ステータス異常の眠り。目が覚めるまで行動不能となる。	石	ステータス異常の石化。石になってしまい、行動不能となる。
精	精神属性。おもな攻撃はコンフェやスリプルなどの魔法。	沈	ステータス異常の沈黙。魔法が一切唱えられなくなる。		

No.41

アースエレメント

HP288 EXP1536 ギル768

攻撃力	66	命中率	72	弱点：炎 抵抗：地,雷,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	20	回避率	18	追加効果：ー 特殊攻撃：ー
魔法防御力	130	魔法：ー		アイテム：ばんのうやく

★No.175

アーストロル

HP566 EXP1200 ギル542

攻撃力	50	命中率	56	弱点：炎 抵抗：ー
防御力	45	回避率	48	追加効果：ー 特殊攻撃：ー
魔法防御力	100	魔法：ー		アイテム：ー

★No.177

アースプラント

HP675 EXP4440 ギル300

攻撃力	35	命中率	86	弱点：ー 抵抗：ー
防御力	60	回避率	24	追加効果：ま 特殊攻撃：毒ガス(ダメージ+石,死)
魔法防御力	170	魔法：ー		アイテム：エーテルターボ

No.113

アースメデューサ

HP96 EXP1218 ギル1218

攻撃力	11	命中率	24	弱点：炎 抵抗：地,冷
防御力	12	回避率	72	追加効果：ま 特殊攻撃：にらみ(石)
魔法防御力	70	魔法：ー		アイテム：ー

★No.131

アーリマン

HP5000 EXP0 ギル0

攻撃力	60	命中率	65	弱点：ー 抵抗：地,炎,雷,冷,死,時,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精
防御力	50	回避率	25	追加効果：ー 特殊攻撃：炎,吹雪,稲妻,地震(死)
魔法防御力	100	魔法：ケアルア		アイテム：エーテルドライ

No.123

アイアンゴーレム

HP304 EXP6717 ギル3000

攻撃力	93	命中率	76	弱点：ー 抵抗：地,冷,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	100	回避率	24	追加効果：ー 特殊攻撃：そくしガス(死)
魔法防御力	143	魔法：ー		アイテム：ー

No.71

アイスギガース

HP336 EXP1752 ギル1752

攻撃力	60	命中率	78	弱点：炎 抵抗：冷
防御力	16	回避率	48	追加効果：ー 特殊攻撃：ー
魔法防御力	150	魔法：ー		アイテム：ー

No.33

アストス

HP420 EXP2250 ギル2000

攻撃力	30	命中率	42	弱点：ー 抵抗：ー
防御力	18	回避率	78	追加効果：ー 特殊攻撃：ー
魔法防御力	170	魔法：デス,ラスロウ,ヘイスト,ファイラ,サンダラ,スロウ,ダクネス,スリプル		アイテム：ミスリルソード

★No.141

アトモス

HP13000 EXP0 ギル0

攻撃力	50	命中率	80	弱点：ー 抵抗：地,死,時,石,毒
防御力	70	回避率	10	追加効果：ー 特殊攻撃：ワームホール(死),コメット
魔法防御力	200	魔法：ファイガ		アイテム：さばきのつえ

No.36

アナコンダ　HP80　EXP165　ギル50

攻撃力	22	命中率	20	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	10	回避率	36	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	56	魔法：ー		アイテム：ー

★No.147

アビスウォーム　HP2500　EXP4000　ギル1500

攻撃力	95	命中率	120	弱点：ー　抵抗：地
防御力	30	回避率	40	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	200	魔法：ー		アイテム：ラストエリクサー

No.83

アロザウルス　HP480　EXP3387　ギル502

攻撃力	65	命中率	133	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	10	回避率	60	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	200	魔法：ー		アイテム：ちからのくすり

No.50

アンクヘッド　HP222　EXP1194　ギル300

攻撃力	39	命中率	56	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	20	回避率	48	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	116	魔法：ー		アイテム：ー

★No.184

アンダグランダ　HP690　EXP2500　ギル1300

攻撃力	75	命中率	85	弱点：ー　抵抗：地,雷,死,混,ま,暗,眠,沈,精
防御力	50	回避率	45	追加効果：ま　特殊攻撃：地震(死)
魔法防御力	190	魔法：ー		アイテム：だいちのころも

★No.151

イエローオーガ　HP150　EXP300　ギル250

攻撃力	25	命中率	30	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	15	回避率	23	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	60	魔法：ー		アイテム：ー

★No.154

イエロードラゴン　HP500　EXP2400　ギル3000

攻撃力	50	命中率	68	弱点：ー　抵抗：地
防御力	16	回避率	96	追加効果：ー　特殊攻撃：稲妻
魔法防御力	200	魔法：ー		アイテム：つきのカーテン

No.75

イビルアイ　HP162　EXP3225　ギル3225

攻撃力	30	命中率	42	弱点：ー　抵抗：地
防御力	30	回避率	12	追加効果：ー　特殊攻撃：にらみ(ダメージ+ま,石,死)
魔法防御力	92	魔法：サンダラ,ホールド,サイレス,キル,スロウ,ブレイク,スリプル,デス		アイテム：ー

No.79

ウィルム　HP260　EXP1218　ギル502

攻撃力	40	命中率	65	弱点：ー　抵抗：地
防御力	22	回避率	60	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	131	魔法：ー		アイテム：ー

No.69

ウィンターウルフ　HP92　EXP402　ギル200

攻撃力	25	命中率	23	弱点：炎　抵抗：冷
防御力	0	回避率	54	追加効果：ー　特殊攻撃：吹雪
魔法防御力	55	魔法：ー		アイテム：アイスシールド

No.9

ウェアウルフ　HP68　EXP135　ギル67

攻撃力	14	命中率	17	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	6	回避率	42	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	45	魔法：ー		アイテム：ー

No.84

ウェアタイガー　HP160　EXP780　ギル780

攻撃力	30	命中率	40	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	16	回避率	48	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	93	魔法：ー		アイテム：ねぶくろ

No.8

ウォーグウルフ　HP72　EXP93　ギル22

攻撃力	14	命中率	18	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	0	回避率	54	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	46	魔法：ー		アイテム：どくけし

No.100

ウォーター　HP300　EXP1962　ギル800

攻撃力	69	命中率	68	弱点：冷　抵抗：地,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	20	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	130	魔法：ー		アイテム：ー

No.101

ウォーターナーガ　HP356　EXP2355　ギル2355

攻撃力	9	命中率	71	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	8	回避率	72	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	116	魔法：サンダラ,ホールド,スロウ,ダクネス,サンダー,シェイプ,スリプル		アイテム：ー

No.97

うみサソリ　HP148　EXP639　ギル300

攻撃力	35	命中率	37	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	18	回避率	60	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	85	魔法：ー		アイテム：ー

No.3

ウルフ　HP20　EXP24　ギル6

攻撃力	8	命中率	5	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	0	回避率	36	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	28	魔法：ー		アイテム：ー

No.110

エアエレメンタル　HP358　EXP1614　ギル807

攻撃力	53	命中率	62	弱点：ー　抵抗：地,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	4	回避率	144	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	130	魔法：ー		アイテム：エーテル

★ No.129

エキドナ　HP4800　EXP0　ギル0

攻撃力	50	命中率	50	弱点：ー　抵抗：地,炎,雷,冷,死,時,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精
防御力	50	回避率	1	追加効果：ー　特殊攻撃：地震(死)
魔法防御力	70	魔法：デス,フレア		アイテム:エクスポーション

★ No.148

エルムギガース　HP250　EXP850　ギル850

攻撃力	40	命中率	62	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	15	回避率	50	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	120	魔法：ー		アイテム:ー

No.14

オーガ　HP100　EXP195　ギル195

攻撃力	18	命中率	25	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	10	回避率	18	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	65	魔法：ー		アイテム:ー

No.44

オーカーゼリー　HP76　EXP252　ギル70

攻撃力	32	命中率	19	弱点：冷,炎　抵抗：地,雷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	6	回避率	6	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	55	魔法：ー		アイテム:ー

No.15

オーガチーフ　HP132　EXP282　ギル300

攻撃力	23	命中率	33	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	14	回避率	30	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	71	魔法：ー		アイテム:ー

No.47

オーガメイジ　HP144　EXP723　ギル723

攻撃力	23	命中率	36	弱点：ー　抵抗：地
防御力	10	回避率	54	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	80	魔法：ブリンク,ダクネス,スリプル,ホールド,ブリザラ		アイテム:めぐすり

No.55

オチュー　HP208　EXP1224　ギル102

攻撃力	20	命中率	52	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	24	回避率	24	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	116	魔法：ー		アイテム:ー

★ No.139

オメガ　HP35000　EXP0　ギル0

攻撃力	115	命中率	200	弱点：雷　抵抗：地,冷,炎,死,時,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精
防御力	190	回避率	95	追加効果：ー　特殊攻撃：地震(死),波動砲
魔法防御力	220	魔法：ー		アイテム:ムラサメ

★ No.143

オルトロス　HP17000　EXP0　ギル0

攻撃力	60	命中率	80	弱点：雷,炎　抵抗：地,冷,死,時,石,毒
防御力	40	回避率	0	追加効果：ー　特殊攻撃：スミ(暗)
魔法防御力	180	魔法：ー		アイテム:ルーンのつえ

No.30
ガーゴイル　HP80　EXP132　ギル80

攻撃力	12	命中率	20	弱点：ー　抵抗：地
防御力	8	回避率	45	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	53	魔法：ー		アイテム：ー

No.166
ガーディアン　HP200　EXP1224　ギル400

攻撃力	25	命中率	50	弱点：雷　抵抗：死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	40	回避率	72	追加効果：ま　特殊攻撃：ー
魔法防御力	110	魔法：ー		アイテム：ー

No.12
ガーランド　HP212　EXP130　ギル250

攻撃力	15	命中率	27	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	8	回避率	12	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	64	魔法：ー		アイテム：ロングソード

No.17
かいぞく　HP24　EXP40　ギル40

攻撃力	10	命中率	2	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	0	回避率	12	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	35	魔法：ー		アイテム：かわのたて

★No.135
カイナッツォ　HP7968　EXP0　ギル0

攻撃力	44	命中率	80	弱点：雷　抵抗：地,冷,死,時,石,毒
防御力	20	回避率	5	追加効果：ー　特殊攻撃：津波(カオス)
魔法防御力	180	魔法：ヘイスト,ケアルダ		アイテム：ひかりのカーテン

No.128
カオス　HP20000　EXP0　ギル0

攻撃力	170	命中率	200	弱点：ー　抵抗：地,炎,雷,冷,死,時,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精
防御力	100	回避率	100	追加効果：ま　特殊攻撃：炎,津波,竜巻,地震(死)
魔法防御力	200	魔法：ブリザガ,サンガー,ラスロウ,ケアルガ,ファイガ,ブリザラ,ヘイスト,フレアー		アイテム：ー

No.24
ガスト　HP56　EXP117　ギル117

攻撃力	8	命中率	14	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	10	回避率	46	追加効果：ま　特殊攻撃：ー
魔法防御力	40	魔法：ー		アイテム：ー

★No.182
カトブレパス　HP200　EXP1500　ギル800

攻撃力	30	命中率	60	弱点：ー　抵抗：地,雷,冷,炎,死,混,ま,暗,眠,沈,精
防御力	20	回避率	45	追加効果：死　特殊攻撃：にらみ(石)
魔法防御力	100	魔法：ー		アイテム：ばんのうやく

No.7
ギガースウォーム　HP56　EXP63　ギル15

攻撃力	17	命中率	14	弱点：炎　抵抗：ー
防御力	8	回避率	24	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	40	魔法：ー		アイテム：ー

No.38
キティタイガー　HP132　EXP438　ギル108

攻撃力	22	命中率	33	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	8	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	85	魔法：ー		アイテム：エクスポーション

No.105
キメラ　HP300　EXP2064　ギル2500

攻撃力	30	命中率	60	弱点：冷　抵抗：地,炎
防御力	20	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：炎
魔法防御力	130	魔法：ー		アイテム：ー

★No.157
キラーシャーク　HP1200　EXP2500　ギル700

攻撃力	60	命中率	90	弱点：雷　抵抗：地,冷,死,混,ま,暗,沈,眠,精
防御力	20	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	120	魔法：ー		アイテム：ー

★No.138
ギルガメッシュ　HP8888　EXP0　ギル0

攻撃力	70	命中率	110	弱点：ー　抵抗：地,死,時,石,毒
防御力	50	回避率	10	追加効果：ー　特殊攻撃：エクスカリバー,かまいたち
魔法防御力	220	魔法：プロテス,バオル		アイテム：げんじのこて

No.87
キングマミー　HP188　EXP984　ギル1000

攻撃力	43	命中率	47	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	24	回避率	24	追加効果：眠　特殊攻撃：ー
魔法防御力	95	魔法：ー		アイテム：ー

No.11
グール　HP48　EXP93　ギル50

攻撃力	8	命中率	12	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	6	回避率	12	追加効果：ま　特殊攻撃：ー
魔法防御力	36	魔法：ー		アイテム：ー

No.102
クラーケン　HP1800　EXP4245　ギル5000

攻撃力	50	命中率	90	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	60	回避率	84	追加効果：ー　特殊攻撃：スミ(暗)
魔法防御力	160	魔法：ー		アイテム：きくいちもんじ

No.126
クラーケン(2回目)　HP3600　EXP2000　ギル1

攻撃力	60	命中率	114	弱点：ー　抵抗：地,炎
防御力	80	回避率	98	追加効果：ー　特殊攻撃：スミ(暗)
魔法防御力	200	魔法：サンダラ		アイテム：めぐすり

No.27
グリーンスライム　HP24　EXP84　ギル20

攻撃力	1	命中率	1	弱点：冷,炎　抵抗：地,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	255	回避率	0	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	36	魔法：ー		アイテム：ハイポーション

No.108

グリーンドラゴン　HP352　EXP4068　ギル5000

攻撃力	72	命中率	68	弱点：冷　抵抗：地	
防御力	16	回避率	96	追加効果：ー　特殊攻撃：毒ガス	
魔法防御力	200	魔法：ー			アイテム：ー

No.167

グルームウィドウ　HP71　EXP140　ギル520

攻撃力	8	命中率	18	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	20	回避率	24	追加効果：毒　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	40	魔法：ー			アイテム：どくけし

No.29

グレイウーズ　HP76　EXP255　ギル70

攻撃力	30	命中率	19	弱点：雷　抵抗：地,冷,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	7	回避率	4	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	55	魔法：ー			アイテム：ー

No.90

クレイゴーレム　HP176　EXP1257　ギル800

攻撃力	64	命中率	44	弱点：ー　抵抗：雷,冷,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	7	回避率	28	追加効果：毒　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	93	魔法：ヘイスト			アイテム：ポーション

No.4

クレイジーホース　HP64　EXP63　ギル15

攻撃力	10	命中率	16	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	2	回避率	22	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	40	魔法：ー			アイテム：ポーション

No.28

クロウラー　HP84　EXP186　ギル200

攻撃力	1	命中率	21	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	8	回避率	42	追加効果：ま　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	51	魔法：ー			アイテム：ー

No.53

クロコダイル　HP184　EXP816　ギル900

攻撃力	42	命中率	46	弱点：雷　抵抗：地,炎	
防御力	16	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	103	魔法：ー			アイテム：コテージ

★No.130

ケルベロス　HP4000　EXP0　ギル0

攻撃力	40	命中率	60	弱点：ー　抵抗：地,炎,雷,冷,死,時,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精	
防御力	50	回避率	50	追加効果：ー　特殊攻撃：稲妻	
魔法防御力	60	魔法：ー			アイテム：こてつ

No.120

ゴーキメラ　HP350　EXP4584　ギル5000

攻撃力	40	命中率	70	弱点：冷　抵抗：地,炎	
防御力	18	回避率	60	追加効果：ー　特殊攻撃：炎,石化ガス(石)	
魔法防御力	143	魔法：ー			アイテム：ちからのつえ

No.99
ゴースト　HP180　EXP990　ギル990

攻撃力	93	命中率	45	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	30	回避率	36	追加効果：ま　特殊攻撃：ー
魔法防御力	85	魔法：ー		アイテム：ー

No.45
コカトリス　HP50　EXP186　ギル200

攻撃力	1	命中率	10	弱点：ー　抵抗：地
防御力	4	回避率	72	追加効果：石　特殊攻撃：ー
魔法防御力	47	魔法：ー		アイテム：きんのはり

No.13
コブラ　HP56　EXP123　ギル50

攻撃力	6	命中率	14	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	6	回避率	30	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	46	魔法：ー		アイテム：ー

No.1
ゴブリン　HP8　EXP6　ギル6

攻撃力	4	命中率	2	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	4	回避率	6	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	16	魔法：ー		アイテム：ー

No.2
ゴブリンガード　HP16　EXP18　ギル18

攻撃力	8	命中率	4	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	6	回避率	9	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	23	魔法：ー		アイテム：ポーション

No.77
サーベルタイガー　HP200　EXP843　ギル500

攻撃力	24	命中率	50	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	8	回避率	42	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	106	魔法：ー		アイテム：ー

No.25
サソリ　HP84　EXP225　ギル70

攻撃力	22	命中率	21	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	10	回避率	54	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	55	魔法：ー		アイテム：くものいと

No.18
サハギン　HP28　EXP30　ギル30

攻撃力	10	命中率	7	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	4	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	28	魔法：ー		アイテム：ポーション

★No.189
サハギンクイーン　HP100　EXP500　ギル500

攻撃力	30	命中率	30	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	15	回避率	80	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	80	魔法：ー		アイテム：あおいカーテン

No.19

サハギンチーフ　HP64　EXP105　ギル105

攻撃力	15	命中率	16	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	8	回避率	78	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	46	魔法：ー		アイテム：ー

No.93

サハギンプリンス　HP204　EXP882　ギル882

攻撃力	47	命中率	51	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	20	回避率	96	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	101	魔法：ー		アイテム：ー

No.85

サンドウォーム　HP200　EXP2683　ギル900

攻撃力	46	命中率	50	弱点：ー　抵抗：地
防御力	14	回避率	62	追加効果：ー　特殊攻撃：じしん(死)
魔法防御力	103	魔法：ー		アイテム：ー

No.96

シースネイク　HP224　EXP957　ギル600

攻撃力	35	命中率	56	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	12	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	116	魔法：ー		アイテム：ー

No.98

シートロル　HP216　EXP852　ギル852

攻撃力	40	命中率	54	弱点：雷　抵抗：地
防御力	20	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	110	魔法：ー		アイテム：ー

★No.190

しにがみ　HP350　EXP1000　ギル1000

攻撃力	90	命中率	50	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,冷,死,混,ま,暗,沈,眠,精
防御力	20	回避率	60	追加効果：死　特殊攻撃：ー
魔法防御力	200	魔法：デス,キル,デスペル		アイテム：デスフリンガー

No.21

シャーク　HP120　EXP267　ギル66

攻撃力	22	命中率	30	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	0	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	70	魔法：ー		アイテム：ー

No.26

シャドウ　HP50　EXP90　ギル45

攻撃力	10	命中率	13	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	0	回避率	36	追加効果：暗　特殊攻撃：ー
魔法防御力	37	魔法：ー		アイテム：ー

★No.172

シルバードラゴン　HP200　EXP1800　ギル2000

攻撃力	53	命中率	50	弱点：ー　抵抗：地,雷,冷,炎,死,混,ま,暗,眠,沈,精
防御力	10	回避率	86	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	180	魔法：ー		アイテム：ー

★ No.140

しんりゅう　HP35000　EXP0　ギル0

攻撃力	220	命中率	200	弱点：ー　抵抗：地,死,時,石,毒
防御力	60	回避率	20	追加効果：ー　特殊攻撃：稲妻,タイダルウェイブ,吹雪
魔法防御力	220	魔法：フレアー		アイテム：ラグナロク

★ No.192

スカルジャー　HP120　EXP133　ギル80

攻撃力	25	命中率	35	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,暗,眠,沈,精
防御力	6	回避率	35	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	42	魔法：ー		アイテム：ー

★ No.133

スカルミリョーネ　HP4000　EXP0　ギル0

攻撃力	19	命中率	50	弱点：ー　抵抗：地,死,時,石,毒
防御力	10	回避率	10	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	140	魔法：サンダー		アイテム：なし

★ No.134

スカルミリョーネ（変身後）　HP7046　EXP0　ギル0

攻撃力	46	命中率	40	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,地,死,時,石,毒
防御力	20	回避率	10	追加効果：毒　特殊攻撃：毒ガス(ダメージ)
魔法防御力	140	魔法：ー		アイテム：つきのカーテン

★ No.169

スクイドラーケン　HP480　EXP888　ギル888

攻撃力	40	命中率	44	弱点：ー　抵抗：冷,炎,混,ま,暗,眠,沈,精
防御力	32	回避率	77	追加効果：ま　特殊攻撃：マインドブラスト(ま)
魔法防御力	160	魔法：ー		アイテム：けんじゃのつえ

No.5

スケルトン　HP10　EXP9　ギル3

攻撃力	10	命中率	2	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	0	回避率	12	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	17	魔法：ー		アイテム：やまびこそう

No.109

ストーンゴーレム　HP200　EXP2385　ギル1000

攻撃力	70	命中率	50	弱点：ー　抵抗：地,炎,雷,冷,死,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精
防御力	16	回避率	24	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	110	魔法：スロウ		アイテム：ー

No.111

スピリットナーガ　HP420　EXP3489　ギル4000

攻撃力	7	命中率	88	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	16	回避率	48	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	143	魔法：ブリンク,サイレス,スロウ,ダクネス,スリプル,ファイア,サンダー,ヒール		アイテム：ー

No.48

スフィンクス　HP228　EXP1160　ギル1160

攻撃力	23	命中率	57	弱点：ー　抵抗：地
防御力	12	回避率	120	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	115	魔法：ー		アイテム：ー

No.72
スペクター　HP114　EXP432　ギル432

攻撃力	40	命中率	29	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	12	回避率	108	追加効果：ま　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	67	魔法：ー			アイテム：ー

No.181
セクレト　HP1400　EXP1300　ギル1300

攻撃力	110	命中率	70	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	25	回避率	60	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	116	魔法：ー			アイテム：ウォーハンマー

No.115
ソルジャー　HP400　EXP4000　ギル2000

攻撃力	102	命中率	90	弱点：雷　抵抗：地,冷,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	48	回避率	96	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	160	魔法：ー			アイテム：フェニックスのお

No.10
ゾンビ　HP20　EXP24　ギル12

攻撃力	10	命中率	5	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	0	回避率	6	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	25	魔法：ー			アイテム：つえ

★No.160
ダークアイ　HP450　EXP555　ギル2000

攻撃力	45	命中率	76	弱点：雷　抵抗：地,炎	
防御力	20	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：にらみ(死)	
魔法防御力	156	魔法：ー			アイテム：ー

No.74
ダークウィザード　HP105　EXP1095　ギル1095

攻撃力	26	命中率	27	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	40	回避率	78	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	170	魔法：ファイガ,クラウタ,サンガー,ラスロウ,スタン,デス			アイテム：あかいカーテン

★No.179
ダークエレメント　HP200　EXP1500　ギル780

攻撃力	66	命中率	72	弱点：ー　抵抗：地,炎,死,混,ま,暗,眠,沈,精	
防御力	20	回避率	25	追加効果：ー　特殊攻撃：フラッシュ(暗)	
魔法防御力	120	魔法：ー			アイテム：ー

No.117
ダークファイター　HP200　EXP3420　ギル3420

攻撃力	40	命中率	45	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	38	回避率	90	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	186	魔法：バオル,デスペル,ラヒーラ,プロテア,インヒア,ケアルガ,ヒーラ,ケアルダ			アイテム：ー

No.23
タランチュラ　HP64　EXP141　ギル50

攻撃力	5	命中率	16	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	12	回避率	24	追加効果：毒　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	46	魔法：ー			アイテム：ー

No.103

チラノザウルス　HP600　EXP7200　ギル600

攻撃力	115	命中率	144	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	10	回避率	60	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	200	魔法：ー			アイテム：きょじんのくすり

★No.132

2ヘッドドラゴン　HP4500　EXP0　ギル0

攻撃力	60	命中率	50	弱点：ー　抵抗：地,炎,雷,冷,死,時,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精	
防御力	50	回避率	30	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	50	魔法：ー			アイテム：しじんのふく

No.119

ティアマット　HP2400　EXP5496　ギル6000

攻撃力	53	命中率	80	弱点：石,毒　抵抗：地,雷,冷,炎	
防御力	80	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：稲妻,毒ガス,吹雪,炎	
魔法防御力	200	魔法：ー			アイテム：ー

No.127

ティアマット（2回目）　HP5500　EXP2000　ギル1

攻撃力	75	命中率	85	弱点：ー　抵抗：地,雷,冷,炎	
防御力	90	回避率	90	追加効果：ー　特殊攻撃：稲妻,毒ガス,吹雪,炎	
魔法防御力	200	魔法：クラウダ,ブリザラ,サンダラ,ファイラ			アイテム：ルーンのつえ

No.95

ディーブアイ　HP304　EXP3591　ギル3591

攻撃力	30	命中率	76	弱点：雷　抵抗：地,炎	
防御力	16	回避率	24	追加効果：ー　特殊攻撃：にらみ(マ),フラッシュ(暗)	
魔法防御力	156	魔法：ー			アイテム：ー

No.76

デザートバレッテ　HP352　EXP2610　ギル1

攻撃力	98	命中率	88	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	48	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	156	魔法：ー			アイテム：ー

★No.166

デザートピード　HP120　EXP250　ギル100

攻撃力	35	命中率	35	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	15	回避率	60	追加効果：毒　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	85	魔法：ー			アイテム：どくけし

No.121

デスアイ　HP360　EXP1　ギル1

攻撃力	120	命中率	150	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	60	回避率	24	追加効果：ま　特殊攻撃：にらみ(死)	
魔法防御力	160	魔法：ストップ,デジョン,デスペル,ブレイク,デス,ホールド,サイレス,スロウ			アイテム：エリクサー

No.121

デスエレメンタル　HP160　EXP753　ギル800

攻撃力	35	命中率	66	弱点：ー　抵抗：地,炎,死,混,ま,暗,眠,沈,精	
防御力	4	回避率	120	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	120	魔法：ー			アイテム：そよかぜのマント

★ No.145

デスゲイズ　HP30000　EXP0　ギル0

攻撃力	90	命中率	200	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,石,冷,死,時,毒	
防御力	150	回避率	30	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	220	魔法：デス,キル,デスペル			アイテム：ライトブリンガー

No.112

デスナイト　HP190　EXP2700　ギル3000

攻撃力	55	命中率	48	弱点：ー　抵抗：死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	32	回避率	42	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	173	魔法：デスペル,フレアー,キル,ブライン			アイテム：ー

★ No.118

デスマシーン　HP2000　EXP32000　ギル32000

攻撃力	128	命中率	200	弱点：ー　抵抗：地,炎,雷,冷,死,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精	
防御力	80	回避率	96	追加効果：ー　特殊攻撃：核攻撃	
魔法防御力	200	魔法：ー			アイテム：げんじのよろい

★ No.158

デスマンティコア　HP243　EXP800　ギル1200

攻撃力	22	命中率	40	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	12	回避率	82	追加効果：ー　特殊攻撃：炎	
魔法防御力	90	魔法：ー			アイテム：ー

★ No.146

デビルウィザード　HP700　EXP3800　ギル3800

攻撃力	50	命中率	50	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	50	回避率	95	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	170	魔法：フレアー			アイテム：ー

★ No.180

デビルハウンド　HP150　EXP300　ギル150

攻撃力	22	命中率	40	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	8	回避率	45	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	76	魔法：ー			アイテム：ー

★ No.168

デュエルナイト　HP520　EXP1200　ギル4300

攻撃力	60	命中率	58	弱点：ー　抵抗：死,混,ま,暗,眠,沈,精	
防御力	50	回避率	55	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	140	魔法：ー			アイテム：エンハンスソード

★ No.142

テュポーン　HP10000　EXP0　ギル0

攻撃力	70	命中率	70	弱点：冷　抵抗：地,炎,死,時,石,毒	
防御力	100	回避率	0	追加効果：ー　特殊攻撃：鼻息(死)	
魔法防御力	190	魔法：ー			アイテム：げんじのかぶと

No.92

ドラゴンゾンビ　HP268　EXP2331　ギル999

攻撃力	56	命中率	67	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	30	回避率	24	追加効果：ま　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	135	魔法：ー			アイテム：ラストエリクサー

No.42

トロル　HP184　EXP621　ギル621

攻撃力	24	命中率	46	弱点：炎　抵抗：ー
防御力	12	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	100	魔法：ー		アイテム：ー

No.91

ナイトメア　HP200　EXP1272　ギル700

攻撃力	30	命中率	50	弱点：冷　抵抗：地,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	24	回避率	132	追加効果：ー　特殊攻撃：はないき(暗)
魔法防御力	100	魔法：ー		アイテム：ー

No.56

ネオチュー　HP344　EXP3189　ギル500

攻撃力	35	命中率	86	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	32	回避率	24	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	170	魔法：ー		アイテム：ー

★No.165

ノッカー　HP450　EXP500　ギル500

攻撃力	40	命中率	30	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	40	回避率	40	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	23	魔法：ー		アイテム：ハイポーション

★No.152

バーサオーガ　HP1000　EXP1000　ギル1000

攻撃力	75	命中率	40	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	40	回避率	60	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	50	魔法：ー		アイテム：ちからのくすり

No.122

パープルウォーム　HP448　EXP4344　ギル1000

攻撃力	65	命中率	112	弱点：ー　抵抗：地
防御力	10	回避率	36	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	200	魔法：ー		アイテム：ひじょうぐち

No.37

ハイエナドン　HP120　EXP288　ギル72

攻撃力	22	命中率	30	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	4	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	76	魔法：ー		アイテム：パワーアップ

★No.191

パイソン　HP85　EXP200　ギル150

攻撃力	22	命中率	24	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	15	回避率	40	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	50	魔法：ー		アイテム：どくけし

No.20

パイレーツ　HP50　EXP60　ギル120

攻撃力	14	命中率	13	弱点：ー　抵抗：地
防御力	6	回避率	24	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	37	魔法：ー		アイテム：サーベル

No.82

バシリスク

HP196 EXP1977 ギル658

攻撃力	30	命中率	54	弱点：ー 抵抗：ー	
防御力	20	回避率	24	追加効果：ー 特殊攻撃：にらみ(石)	
魔法防御力	91	魔法：ー			アイテム：きんのはり

★No.136

バルバリシア

HP12954 EXP0 ギル0

攻撃力	88	命中率	100	弱点：ー 抵抗：地,雷,死,時,石,毒	
防御力	10	回避率	60	追加効果：ー 特殊攻撃：ゆびさき(石),竜巻	
魔法防御力	190	魔法：ー			アイテム：ブレイブハート

No.81

バレッテ

HP256 EXP1428 ギル300

攻撃力	60	命中率	64	弱点：ー 抵抗：ー	
防御力	38	回避率	56	追加効果：ー 特殊攻撃：ー	
魔法防御力	130	魔法：ー			アイテム：ー

★No.183

ハンドレッグ

HP235 EXP1000 ギル200

攻撃力	40	命中率	60	弱点：ー 抵抗：地	
防御力	20	回避率	45	追加効果：ー 特殊攻撃：ー	
魔法防御力	120	魔法：ー			アイテム：ー

No.46

バンパイア

HP280 EXP1200 ギル2000

攻撃力	76	命中率	39	弱点：炎,ディア系 抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	26	回避率	72	追加効果：ま 特殊攻撃：にらみ(ま)	
魔法防御力	75	魔法：ー			アイテム：ー

No.116

バンパイアロード

HP300 EXP2385 ギル3000

攻撃力	90	命中率	42	弱点：炎,ディア系 抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	28	回避率	72	追加効果：ま 特殊攻撃：にらみ(ま)	
魔法防御力	84	魔法：バファイ,サイレス,ブリザラ,サンダラ,ファイラ			アイテム：エルメスのくつ

No.32

ピスコディーモン

HP84 EXP276 ギル300

攻撃力	30	命中率	21	弱点：ー 抵抗：冷,炎,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	16	回避率	66	追加効果：ー 特殊攻撃：ー	
魔法防御力	98	魔法：ー			アイテム：ー

No.22

ビッグアイ

HP10 EXP42 ギル10

攻撃力	4	命中率	2	弱点：雷 抵抗：地,炎	
防御力	0	回避率	84	追加効果：ー 特殊攻撃：にらみ(ま)	
魔法防御力	14	魔法：ー			アイテム：ー

No.57

ヒドラ

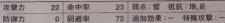
HP212 EXP915 ギル150

攻撃力	30	命中率	53	弱点：ー 抵抗：ー	
防御力	14	回避率	36	追加効果：ー 特殊攻撃：ー	
魔法防御力	116	魔法：ー			アイテム：ー

No.51

ピラニア

HP92　EXP240　ギル20

攻撃力	22	命中率	23	弱点：雷　抵抗：地,炎
防御力	0	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	68	魔法：ー		アイテム：ー

No.40

ヒルギガース

HP240　EXP879　ギル879

攻撃力	38	命中率	60	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	12	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	120	魔法：ー		アイテム：テント

No.59

ピロリスク

HP44　EXP423　ギル500

攻撃力	20	命中率	11	弱点：冷　抵抗：地,炎
防御力	4	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：にらみ(死)
魔法防御力	45	魔法：ー		アイテム：きんのはり

No.60

ファイアー

HP276　EXP1620　ギル800

攻撃力	50	命中率	69	弱点：冷　抵抗：地,炎,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	20	回避率	42	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	130	魔法：ー		アイテム：ー

No.65

ファイアギガース

HP300　EXP1506　ギル1506

攻撃力	73	命中率	83	弱点：冷　抵抗：炎
防御力	20	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	135	魔法：ー		アイテム：ー

No.61

ファイアヒドラ

HP182　EXP1215　ギル400

攻撃力	20	命中率	46	弱点：冷　抵抗：炎
防御力	14	回避率	36	追加効果：ー　特殊攻撃：炎
魔法防御力	103	魔法：ー		アイテム：あかいきば

No.64

ファイアリザード

HP296　EXP2472　ギル1200

攻撃力	31	命中率	74	弱点：冷　抵抗：炎
防御力	18	回避率	36	追加効果：ー　特殊攻撃：炎
魔法防御力	143	魔法：ー		アイテム：ー

★No.163

ブアゾンイーグル

HP200　EXP500　ギル555

攻撃力	30	命中率	60	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	5	回避率	100	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	52	魔法：ー		アイテム：コカトリスのつめ

★No.170

ファラオ

HP1220　EXP1542　ギル1542

攻撃力	75	命中率	67	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,暗,眠,沈,精
防御力	44	回避率	24	追加効果：ま　特殊攻撃：ー
魔法防御力	92	魔法：ー		アイテム：あしゅら

★ No.187

ブラインドウルフ　HP360　EXP300　ギル75

攻撃力	30	命中率	60	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	25	回避率	70	追加効果：毒　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	50	魔法：ー			アイテム：しろいきば

No.6

ブラックウィドウ　HP28　EXP30　ギル8

攻撃力	10	命中率	7	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	0	回避率	30	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	28	魔法：ー			アイテム：ー

★ No.164

ブラックゴブリン　HP50　EXP200　ギル300

攻撃力	10	命中率	5	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	4	回避率	10	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	16	魔法：ー			アイテム：ポーション

★ No.173

ブラックドラゴン　HP1600　EXP3000　ギル4000

攻撃力	95	命中率	62	弱点：ー　抵抗：地,雷,冷,炎,死,混,ま,暗,眠,沈,精	
防御力	30	回避率	120	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	200	魔法：キル			アイテム：つきのカーテン

No.104

ブラックナイト　HP260　EXP1263　ギル1800

攻撃力	44	命中率	65	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	38	回避率	36	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	135	魔法：ー			アイテム：デスブリンガー

No.114

ブラックプリン　HP156　EXP1101　ギル900

攻撃力	49	命中率	39	弱点：炎　抵抗：地,雷,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	255	回避率	24	追加効果：毒　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	85	魔法：ー			アイテム：ー

★ No.161

ブラッディアイ　HP720　EXP2000　ギル2

攻撃力	100	命中率	130	弱点：ー　抵抗：地	
防御力	80	回避率	25	追加効果：ー　特殊攻撃：にらみ(死,石,ま)	
魔法防御力	160	魔法：ー			アイテム：ばんのうやく

No.31

ブラッディボーン　HP144　EXP378　ギル378

攻撃力	26	命中率	36	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	12	回避率	42	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	76	魔法：ー			アイテム：ー

★ No.162

ブラッドギガース　HP400　EXP300　ギル1500

攻撃力	45	命中率	45	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	10	回避率	50	追加効果：毒　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	50	魔法：ー			アイテム：ー

★ No.159

ブラッドタイガー　HP213　EXP300　ギル100

攻撃力	22	命中率	40	弱点：— 抵抗：—	
防御力	16	回避率	45	追加効果：毒 特殊攻撃：—	
魔法防御力	90	魔法：—			アイテム：—

No.107

ブルードラゴン　HP454　EXP3274　ギル2000

攻撃力	92	命中率	86	弱点：— 抵抗：地,雷	
防御力	20	回避率	96	追加効果：— 特殊攻撃：稲妻	
魔法防御力	200	魔法：—			アイテム：—

★ No.174

ブルートロル　HP132　EXP340　ギル300

攻撃力	20	命中率	46	弱点：炎 抵抗：—	
防御力	10	回避率	48	追加効果：— 特殊攻撃：—	
魔法防御力	85	魔法：—			アイテム：—

★ No.149

フレアギガース　HP1050　EXP2000　ギル2000

攻撃力	80	命中率	80	弱点：— 抵抗：—	
防御力	30	回避率	50	追加効果：— 特殊攻撃：—	
魔法防御力	150	魔法：—			アイテム：あかいカーテン

★ No.194

プロトタイプ　HP1500　EXP2000　ギル1000

攻撃力	85	命中率	70	弱点：雷 抵抗：地,冷,炎,死,混,ま,暗,眠,沈,精	
防御力	45	回避率	80	追加効果：— 特殊攻撃：—	
魔法防御力	150	魔法：サンダラ			アイテム：ルーンアクス

No.63

ヘルハウンド　HP192　EXP1182　ギル600

攻撃力	30	命中率	48	弱点：冷 抵抗：炎	
防御力	8	回避率	48	追加効果：— 特殊攻撃：炎	
魔法防御力	103	魔法：—			アイテム：—

★ No.176

ポイズンナーガ　HP232　EXP960　ギル960

攻撃力	6	命中率	68	弱点：— 抵抗：—	
防御力	8	回避率	45	追加効果：毒 特殊攻撃：—	
魔法防御力	120	魔法：—			アイテム：—

★ No.155

ホーリードラゴン　HP1374　EXP5505　ギル5055

攻撃力	100	命中率	88	弱点：— 抵抗：地	
防御力	50	回避率	96	追加効果：— 特殊攻撃：—	
魔法防御力	200	魔法：ホーリー			アイテム：エーテルドライ

★ No.171

ボーンスナッチ　HP500　EXP500　ギル800

攻撃力	45	命中率	60	弱点：炎,ディア系 抵抗：冷,死,混,ま,暗,眠,沈,精	
防御力	12	回避率	42	追加効果：— 特殊攻撃：—	
魔法防御力	81	魔法：—			アイテム：—

No.58

ホーンドデビル　HP94　EXP387　ギル387

攻撃力	10	命中率	24	弱点：ー　抵抗：地,冷,炎	
防御力	32	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	127	魔法：ファイア,ホールド,ファイラ			アイテム：ー

No.94

ホワイトシャーク　HP344　EXP2361　ギル600

攻撃力	50	命中率	86	弱点：雷　抵抗：地,炎	
防御力	8	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	170	魔法：ー			アイテム：ウィルムキラー

No.54

ホワイトダイル　HP288　EXP1890　ギル2000

攻撃力	56	命中率	72	弱点：雷　抵抗：地,炎	
防御力	20	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	143	魔法：ー			アイテム：ハイポーション

No.68

ホワイトドラゴン　HP200　EXP1701　ギル2000

攻撃力	53	命中率	50	弱点：雷,炎　抵抗：地,冷,石,毒	
防御力	8	回避率	120	追加効果：ー　特殊攻撃：吹雪	
魔法防御力	196	魔法：ー			アイテム：ー

No.70

マインドフレイア　HP112　EXP822　ギル999

攻撃力	1	命中率	28	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	12	回避率	48	追加効果：死　特殊攻撃：マインドブラスト(ま)	
魔法防御力	187	魔法：ー			アイテム：フェニックスのお

No.34

マミー　HP80　EXP300　ギル300

攻撃力	30	命中率	20	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	20	回避率	24	追加効果：眠　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	60	魔法：ー			アイテム：ー

No.67

マリリス　HP1440　EXP2475　ギル3000

攻撃力	40	命中率	63	弱点：ま,混,暗,眠,沈,精　抵抗：雷,炎,石,毒	
防御力	50	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	183	魔法：ファイラ,ダクネス,ホールド			アイテム：きんのリンゴ

No.125

マリリス（2回目）　HP3200　EXP2000　ギル1

攻撃力	60	命中率	63	弱点：ー　抵抗：雷,冷,炎,石,毒	
防御力	80	回避率	60	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	183	魔法：ファイガ,デス,スタン			アイテム：ー

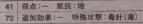
★No.144

まれっしゃ　HP9999　EXP0　ギル0

攻撃力	200	命中率	50	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,死,時,石,毒	
防御力	80	回避率	0	追加効果：ー　特殊攻撃：さんせいう	
魔法防御力	180	魔法：ー			アイテム：ラストエリクサー

No.80

マンティコア　HP164　EXP1317　ギル650

攻撃力	22	命中率	41	弱点：ー　抵抗：地
防御力	8	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：毒針（毒）
魔法防御力	95	魔法：ー		アイテム：テント

★No.156

ミスリルゴーレム　HP848　EXP6000　ギル6000

攻撃力	84	命中率	85	弱点：ー　抵抗：地,雷,冷,炎,死,混,ま,暗,沈,眠,精
防御力	160	回避率	20	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	170	魔法：ー		アイテム：ダーククレイモア

No.39

ミノタウロス　HP164　EXP489　ギル489

攻撃力	22	命中率	41	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	4	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	95	魔法：ー		アイテム：ナイフ

No.86

ミノタウロゾンビ　HP224　EXP1050　ギル1050

攻撃力	40	命中率	56	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	14	回避率	36	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	116	魔法：ー		アイテム：グレートアクス

★No.153

メイジキメラ　HP600　EXP5000　ギル4500

攻撃力	55	命中率	75	弱点：冷　抵抗：地,炎
防御力	30	回避率	70	追加効果：ー　特殊攻撃：炎
魔法防御力	150	魔法：ー		アイテム：エルメスのくつ

No.88

メデューサ　HP68　EXP699　ギル699

攻撃力	20	命中率	17	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	10	回避率	36	追加効果：毒　特殊攻撃：にらみ（石）
魔法防御力	55	魔法：ー		アイテム：ー

★No.178

ヤマタノオロチ　HP1068　EXP4050　ギル800

攻撃力	50	命中率	60	弱点：ー　抵抗：地,雷,冷,炎,死,混,ま,暗,眠,沈,精
防御力	42	回避率	36	追加効果：ー　特殊攻撃：炎,稲妻
魔法防御力	180	魔法：ファイガ		アイテム：ブレイブハート

★No.150

ユニコーン　HP300　EXP500　ギル300

攻撃力	20	命中率	35	弱点：冷　抵抗：地,炎,死,混,ま,暗,沈,眠,精
防御力	8	回避率	88	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	80	魔法：ー		アイテム：エーテル

No.62

ラーバウォーム　HP280　EXP1671　ギル400

攻撃力	50	命中率	70	弱点：冷　抵抗：地,炎
防御力	31	回避率	4	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	143	魔法：ー		アイテム：ー

No.89

ラクシャーサ　HP110　EXP603　ギル800

攻撃力	20	命中率	28	弱点：ー　抵抗：地,炎,雷,冷,死,石,毒,暗,沈,眠,混,ま,精	
防御力	30	回避率	60	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	62	魔法：ファイア,スロウ,ダクネス,スリプル,ファイラ,サンダー,ケアルガ			アイテム：ー

No.16

リザード　HP92　EXP153　ギル50

攻撃力	18	命中率	23	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	12	回避率	24	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	55	魔法：ー			アイテム：ー

No.49

リッチ　HP1200　EXP2200　ギル3000

攻撃力	40	命中率	49	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	40	回避率	24	追加効果：ま　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	120	魔法：ブリザラ,スリプラ,ヘイスト,サンダラ,ホールド,ファイラ,スロウ,スリプル			アイテム：エーテルドライ

No.124

リッチ（2回目）　HP2800　EXP2000　ギル1

攻撃力	50	命中率	64	弱点：ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	80	回避率	48	追加効果：ま　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	140	魔法：フレアー,ストップ,デジョン,キル			アイテム：ー

★No.137

ルビカンテ　HP15000　EXP0　ギル0

攻撃力	88	命中率	150	弱点：ー　抵抗：地,炎,冷,死,時,石,毒	
防御力	40	回避率	30	追加効果：ー　特殊攻撃：かえんりゅう	
魔法防御力	220	魔法：ファイガ・ファイラ			アイテム：きくいちもんじ

No.35

レイス　HP86　EXP231　ギル231

攻撃力	22	命中率	22	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精	
防御力	4	回避率	90	追加効果：ま　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	52	魔法：ー			アイテム：しゃくじょう

No.66

レッドドラゴン　HP248　EXP2904　ギル4000

攻撃力	75	命中率	62	弱点：冷,石,毒　抵抗：地,炎	
防御力	30	回避率	96	追加効果：ー　特殊攻撃：炎	
魔法防御力	200	魔法：ー			アイテム：ー

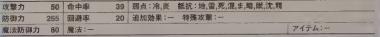
No.52

レッドピラニア　HP172　EXP546　ギル46

攻撃力	37	命中率	43	弱点：ー　抵抗：ー	
防御力	20	回避率	72	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	83	魔法：ー			アイテム：ー

★No.193

レッドプリン　HP390　EXP1110　ギル500

攻撃力	50	命中率	39	弱点：冷,炎　抵抗：地,雷,死,混,ま,暗,眠,沈,精	
防御力	255	回避率	20	追加効果：ー　特殊攻撃：ー	
魔法防御力	80	魔法：ー			アイテム：ー

★ No.195

レブナント　HP68　EXP250　ギル250

攻撃力	20	命中率	13	弱点：炎,ディア系　抵抗：地,冷,死,混,ま,暗,眠,沈,精
防御力	15	回避率	42	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	45	魔法：ー		アイテム：ー

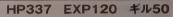
No.73

レモラーズ　HP320　EXP2244　ギル1000

攻撃力	73	命中率	80	弱点：ー　抵抗：冷,炎
防御力	24	回避率	48	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	185	魔法：ー		アイテム：ー

★ No.188

ロックガーゴイル　HP337　EXP120　ギル50

攻撃力	30	命中率	60	弱点：ー　抵抗：地
防御力	72	回避率	72	追加効果：ま　特殊攻撃：ー
魔法防御力	130	魔法：ー		アイテム：ー

No.43

ワイト　HP52　EXP150　ギル150

攻撃力	20	命中率	13	弱点：炎,ディア系　抵抗：冷,死,混,ま,石,毒,暗,眠,沈,精
防御力	12	回避率	42	追加効果：ま　特殊攻撃：ー
魔法防御力	45	魔法：ー		アイテム：ー

No.78

ワイバーン　HP212　EXP1173　ギル50

攻撃力	30	命中率	53	弱点：ー　抵抗：地
防御力	12	回避率	96	追加効果：毒　特殊攻撃：ー
魔法防御力	115	魔法：ー		アイテム：ー

★ No.186

ワイルドナック　HP80　EXP240　ギル60

攻撃力	15	命中率	20	弱点：ー　抵抗：ー
防御力	20	回避率	40	追加効果：ー　特殊攻撃：ー
魔法防御力	30	魔法：ー		アイテム：しろいきば

FINAL FANTASY II

システム解説
SYSTEM

成長システム

戦闘での行動で能力が上昇

モンスターを倒して経験値を獲得していき、経験値が一定量に達するとキャラクターのレベルがアップし、ステータスもアップしていくというオーソドックスなRPGと異なり、『FFⅡ』では戦闘でとった行動によって、ステータスがアップするという成長システムを採用している。下にまとめたように、物理攻撃で攻撃すると力や命中率といったステータスが上がるなど、ステータスは個別に逐一上昇する。そのため、魔法ばかり使っていれば、力やHPは少ないが、MPの多い魔法が得意なキャラクターになるといった具合に、戦い方によって特徴のあるキャラクターに育てることができる。戦闘では、ただモンスターを倒すのではなく、目標としているタイプのキャラクターに育つように、それにあった行動をとらせる必要がある。パーティにおいて各キャラクターにどんな役割りを任せるかも、しっかり決めて育てたほうが強いパーティを作り上げられるだろう。

←戦闘での行動により、ステータスのアップの仕方が決まってくる。戦いに勝つという結果だけでなく、戦いの内容も重要になるのだ。

■行動、状態により上昇するステータス

物理攻撃で攻撃→力、命中率がアップ

白魔法を使う→精神、MPがアップ

黒魔法を使う→知性、MPがアップ

HPが減少する→体力、HPがアップ

モンスターの物理攻撃のターゲットになる→回避率、素早さがアップ

モンスターの魔法、特殊攻撃のターゲットになる→魔法防御がアップ

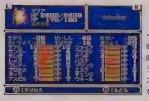
補足 石化、戦闘不能ではステータスアップしない

ステータスは戦闘が終了するごとにアップする。ただし、戦闘終了時、ステータス異常の石化もしくは戦闘不能になっていると、いくら戦闘中にステータスが上がるだけの行動をしていても、ステータスは一切上がらない。石化や戦闘不能の状態で戦闘に勝利しても、すべての行動が無駄になってしまうのだ。石化や戦闘不能になったキャラクターがいる場合は、モンスターをすべて倒すまえに、きんのはりやフェニックスのおといった回復アイテムか、エスナやレイズといった魔法で治療しておくこと。これは非常に重要なことなので、必ず覚えておいてほしい。

←序盤はミンウなど、一部のサブキャラクターしか、石化や戦闘不能を治す魔法を覚えていない。必ず回復アイテムを常備しよう。

←HPは残りHPをギリギリまで減らしたほうが上昇しやすいため、戦闘不能になりやすい。HPを減らす際はとくに戦闘不能には注意したい。

14のステータス

キャラクターの能力を表わすステータスは、全部で14種類。戦闘ではこのうちの攻撃と防御以外のステータスをアップさせることができる。ただし、力、体力、精神、素早さ、知性、魔力の6項目は基本ステータスといい、この6つの数値により、熟練度をのぞいた残りのステータスの数値が変化する。各ステータスの特徴などについては下にまとめたので、どういった行動で数値を上げられるのか、どのステータスの変化に関係があるのかなど、しっかりチェックしておいてほしい。

←ステータスは魔法の威力にも関係するので、魔法を覚えさせるキャラクターを決める際は、ステータス画面で能力を見比べて決めよう。

←あるステータスが上がると、あるステータスが下がるといったことはない。ステータスは高いぶんには問題ないのだ。

■行動、状態により上昇するステータス

ステータス名	特徴	数値の上げかた
H P	ヒットポイント。モンスターの攻撃を受けると減少し、これが0になると、戦闘不能となる。	モンスターや仲間の物理攻撃を受けて、HPを減らす。
M P	マジックポイント。魔法を使う際に必要な数値。魔法を使うと、その魔法の熟練度だけ増える。	魔法を使うかMPを吸収され、MPを減らす。
力	物理攻撃の強さや命中率に関係するステータス。高いほど、ダメージ量などがアップする。	物理攻撃でモンスターもしくは仲間のキャラクターを攻撃する。
体 力	HPの増加量と魔法攻撃の回避率に影響。この数値が上がると、MAXHPと魔法防御が上昇する。	上げ方はHPと同じ。HPが減ると上昇する。
精 神	白魔法に関係するステータス。この数値が高いと白魔法の威力や成功率がアップする。	白魔法を唱える。白魔法であれば種類は問わない。
素早さ	動きの速さを表わしたステータスで回避率に影響。数値が高いと、先制攻撃が仕掛けやすくなる。	モンスターか仲間のキャラクターに物理攻撃で攻撃される。
知 性	黒魔法に関係するステータス。この数値が高いと黒魔法の威力や成功率がアップする。	黒魔法を唱える。黒魔法であれば種類はなんでもいい。
魔 力	MPの増加量と魔法攻撃の回避率に影響。この数値が上がると、MAXMPと魔法防御が上昇する。	上げ方はMPと同じ。MPが減ると上昇する。
攻 撃	いわゆる攻撃力。この数値が高いほど、物理攻撃で与えられるダメージが大きくなる。	攻撃力の高い武器を装備するか、体力をアップさせる。
命中率	物理攻撃の当たりやすさ。利き腕の武器の熟練度がLVとなり、%は武器の命中率と力で決まる。	モンスターか仲間のキャラクターを物理攻撃で攻撃する。
防 御	物理攻撃によるダメージに関係。このステータスが高いほど、物理攻撃のダメージが減る。	戦闘では上げられない。防御力の高い防具を装備する。
回避率	物理攻撃を回避する確率。LVが高いほど、回避率は増える。また利き腕の武器や防具の重さでも変化。	モンスターか仲間のキャラクターに物理攻撃で攻撃される。
魔法防御	魔法、特殊攻撃による攻撃のダメージに関係。ステータス異常のなりやすさもこの数値で決まる。	モンスターや仲間の魔法、モンスターの特殊攻撃を受ける。
熟練度	武器や盾、魔法をどれだけ使いこなしているかを表わしている。LVが上がると命中率や攻撃回数が増える。	同じ種類の武器や魔法をひたすら使い続ける。

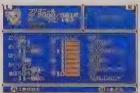
熟練度システム

武器や魔法を使い込めば[illegible]

武器と魔法は使い込むほど強くなる

どれだけ武器や魔法を使いこなしたかを表わすのが熟練度だ。素手と7種類の武器、盾、そしてすべての魔法に設定されており、熟練度が上がると武器の場合なら攻撃回数や命中率、盾の場合は回避率、魔法は成功率や威力がそれぞれアップする。熟練度の上げ方は簡単で、上げたい武器や魔法を使うだけでいい。武器や魔法を使うごとに熟練度を表わす数字の横のゲージが増えていき、これがいっぱいになると熟練度がひとつ上がる仕組みとなっている。ただし、このゲージは熟練度が高いほど増えにくくなっている。高い熟練度をめざすには、長い間使い続ける必要があるのだ。また1回の戦闘で上げられる熟練度には限りがある。いくら同じ武器や魔法を使っても、1回の戦闘では熟練度を1ずつしか上げられないのである。だが、同時にケアルとレイズを1ずつアップする、といったように複数の魔法を同時に上げることは可能となっている。

■熟練度が設定されているもの

武器／防具	素手、ナイフ
	剣、杖
	斧、槍
	弓、盾
魔法	すべての魔法

←熟練度を表わす数字の横のゲージ。使うほどに赤い部分が増えていき、これがいっぱいになると、熟練度がひとつアップする。

←武器、盾、魔法ともに熟練度は16が最大。それ以上はいくら魔法などを使って、ゲージがいっぱいになっても熟練度は上がらない。

武器が違っても同じ剣や槍などの種類であれば、熟練度は引き続き上がっていく。できるだけ武器の種類は変えないほうがいいだろう。ちなみに攻撃回数は、熟練度が3であれば3回といった具合に、利き腕に装備した武器の熟練度によって決まってくる。武器を装備する場合は、攻撃力だけでなく武器の熟練度にも注目しよう。

←盾はモンスターの攻撃を受けるごとにゲージが増え、熟練度が上がる。盾の熟練度を上げる場合は、攻撃に受ける前衛に置こう。

魔法はひとつひとつに熟練度が設定されている。熟練度が高いに越したことはないが、すべての熟練度を上げていては時間がかかりすぎる。使用頻度の高いものは必然的に熟練度が上がるためいいが、低いものは無理してまで上げる必要はない。なお、一度忘れた魔法をあらためて覚えた場合には、1から熟練度を上げることになるので注意が必要だ。

←回復魔法のケアルやエスナは戦闘以外の場面でも使えるので、熟練度が上げやすい。機会があればどんどん使って熟練度を上げよう。

育成指南

むやみに戦っていては思いどおりのキャラクターに育たない。[illegible]

効率よくステータスを上げよう

普通にモンスターと戦っていては、なかなか思いどおりのキャラクターには育てられない。物語を進めずに上げるのに時間のかかる熟練度やMP、魔法防御などを中心にステータスアップを図る。そして、ある程度の力がついたら物語を進め、ひと区切りついたら、再び物語を進めるのをやめて、再びステータスアップにはげむ。こういった具合に、ステータスを上げる戦闘と物語を進めるための戦闘にメリハリをつけ、効率よくのキャラクターの育成と、スムーズな冒険をめざしていこう。

仲間同士で攻撃しあう

MAXHPを上げるためにHPを減らしたいが、思いどおりにモンスターが攻撃してくれず、なかなか上がらない。そういったときに注目したいのが、仲間も攻撃できるという点。仲間であれば、攻撃する相手も決められるうえ、与えられるダメージがわかっていれば、ギリギリのところまで減らすこともできて、非常に便利。またHP以外にも活用でき、モンスターが魔法を唱えてくれないので、魔法防御が上げられないといった場合も、仲間に向かって魔法を唱えればいい。魔法の熟練度も上げられて一石二鳥だ。

この仲間同士で攻撃しあうテクニックは、非常に重要。これを使えば、ピンポイントで上げたいステータスを上げられるうえ、なかなか上げにくいステータスも効率よくアップできる。思いどおりのキャラクターに育てたいのであれば、絶対にはずすことのできないテクニックだ。必ず活用していきたい。

←ターゲットを選ぶ際に、十字ボタンを右に入力するとカーソルが仲間のほうに移動する。仲間だけでなく、自分自身も攻撃することが可能だ。

←戦闘中にダメージを受ければ受けるほど、体力はアップしやすくなる。体力やHPを上げるときは前衛にして攻撃を受けやすくしよう。

補足 カーソル位置を"記憶"にしておくと便利

ステータスアップを図る場合、各キャラクターに同じ行動を延々ととらせることになる。コマンド入力の際に、いちいち毎回コマンドを選んでいては時間のロスになるので、コンフィグでカーソルきおくいちを「きおく」にしよう。こうすれば、毎回コマンドを選ぶ手間がはぶけ、Aボタンを押しているだけで、ステータスアップを図ることができる。ただし、自動的に行動してくれるからといって、よそ見をするのは厳禁。仲間を攻撃してステータスアップをしている場合は、気がついたらパーティが全滅していた、といったこともあるからだ。

←初期状態では、カーソルきおくいちは「しょき」になっている。ステータスアップにはげむ際は、「きおく」に変えていこう。

←物理攻撃の場合は、仲間が戦闘不能となるとコマンドが選べなくなるのでいいが、魔法の場合は唱え続けてしまうので、とくに注意。

上げにくいステータスや熟練度を上げるコツ

体力やHPといったステータスは普通に戦闘をしていれば上がる。だが、MPや魔法防御などのステータスはなかなか上昇しない。そこでここからはこの上げにくいステータスに注目し、ステータス別に効率よく上げる方法を解説していく。各解説を参考にパーティの強化をめざしてほしい。ちなみに強いモンスターと戦ったほうが受けるダメージなども多くなるため、ステータスアップはしやすい。ただし、あまりに強いと戦うだけで精一杯で、思いどおりのステータスアップをめざすことができない。必要なときには簡単に倒せるが、逃げたりしない程度のモンスターが出現する場所を探し、それらのモンスターを相手にステータスアップを図っていこう。

←物理攻撃を受けるのは前衛だけ。ひとりだけを前衛にして攻撃を受けやすくし、HPアップを図るなど、いろいろ工夫をしよう。

MPはHPと同じで、戦闘開始時と戦闘終了時の残りMPの差が大きいほど、上がりやすい。つまり、MAXの状態で戦闘をはじめ、終了時になくなっていればベストというわけだ。とはいえ、MPは魔法を使うことでしか減らすことができない。終盤で魔法の熟練度も上がっていればいいが、序盤は魔法の熟練度も低く、消費MPが少ないため、思うようにMPを減らすことができない。そこでポイントとなるのが、MPを減らすアンチと、吸収するアスピル。この魔法はHPにダメージを与えるように、MPを減らすことができ、非常に便利。とくにアンチは、最初に仲間になるミンウが持っているので、ミンウが仲間になった際にアンチを使い、メインキャラクターたちのMPの大幅アップを図るといいだろう。

←MPの大幅アップを図るためには、戦闘後、毎回宿屋に泊まらなくてはならない。お金がかかるので、お金を稼ぎながら行なおう。

■アンチ、アスピルの入手場所

アンチ	サラマンドの町の魔法屋で1000ギルで買える。だが、すでにミンウが仲間なっているので、無理に買う必要はない。
アスピル	ミシディアの洞窟B5Fの宝箱で手に入る。またそれ以外では、モンスターのウィザードを倒すとたまに落とす。

魔法防御は、魔法や特殊攻撃を受けると上がる。上げ方としては、攻撃魔法を持ったキャラクターに魔法で攻撃させればいい。HPやMPとは違い、ダメージを回復しても問題ないので、HPのアップをかねていないのであれば、別のキャラクターにケアルで回復させ続けておくと安全だ。攻撃魔法やケアルの熟練度も同時に上げられる。

←ダメージの大きな強力な魔法を受けたほうが魔法防御の上がりがいい。中盤以降、魔法防御は重要になる。しっかり上げていこう。

回避率を上げるには、モンスターや仲間の物理攻撃のターゲットになればいい。つまり、HPのようにダメージを受けなくてもいいのだ。弓以外の武器を持ったキャラクターを後衛に置き、回避率を上げたいキャラクターを攻撃していこう。後衛にいるため、物理攻撃は当たらない。だが、ターゲットにはなっているので、ノーダメージで回避率が上げられる。

←回避率を上げたいキャラクターに、プロテスなどをかけて、防御力をアップさせて、攻撃し続けるという、やり方もある。

武器の熟練度は、攻撃すれば上がる。ダメージ量には関係なく、どれだけ攻撃したかが影響するので、いかにダメージを少なくするかがポイント。やり方はいくつかあり、いちばん簡単なのは、回避率のときと同じように、弓以外の武器で後衛に配置し、仲間かモンスターを攻撃し続ける方法。ダメージをまったく受けないため、残りHPなどを気にせず、熟練度を上げることができる。ただし、この方法だと弓の熟練度は上げられない。そこでもうひとつのやり方が、プロテスなどの防御力を上げる魔法で、ダメージを受けなくなるまで防御力をアップし、その状態で攻撃し続けるという方法だ。プロテスといった防御力をアップさせる魔法を覚えていないとできないが、これでは序盤で仲間になるミンウが覚えている。ミンウが仲間になったタイミングで、武器の熟練度のアップも図っていきたい。

←モンスターにプロテスをかけて、攻撃し続けることも可能だが、あとで倒せないといったことがないように、注意したい。

←ミンウは数多くの補助魔法を持っており、ステータスアップを図るのに便利なキャラ。彼の魔法をぞんぶんに活用していこう。

魔法の熟練度は、魔法を使うしか方法はない。基本的に効果を発揮したしないにかかわらず、使えば熟練度はアップしていく。熟練度を上げたければ、その上げたい魔法をとにかく使っていこう。だが、問題なのはダメージを受ける攻撃魔法。唱え続けていくと、パーティが瀕死になってしまう可能性がある。攻撃魔法を上げる際は、HPのアップをかねるか、シェルで魔法防御をアップする。またはケアルで平行して回復し続けるなどの対処するように。ちなみにケアルは、戦闘以外の場面でも使えるため、戦闘終了後、受けたダメージをケアルで回復するが、あえて回復せずに戦闘に突入。フィールド上だといくらMPを消費してもMPはアップしないので、戦闘中にケアルと使い、MPアップを図るといいだろう。

←ステータス異常になっていない場合、エスナをとなえてもミスとなる。だが、熟練度は上がるので、唱え続けよう。レイズも同様だ。

←熟練度は1回の戦闘で1しか上がらない。戦闘中でも熟練度が上がると消費MPが変わるので、これを目安に唱えるのをやめよう。

補足 1回の戦闘でどこまでステータスは上げられるか？

うまく戦闘をこなせば、1回の戦闘でもかなりのステータスアップを図ることができる。では、実際にどれぐらい1回の戦闘でステータスが上がるのかを調べてみた。右がそのデータで、約5分間ステータスアップをしたもの。力や体力は1上がっているが、それ以外のステータスは上がっていない。やはり知性や魔力は上げるのが難しいようだ。データを見比べるとわかるが、HPは戦闘前の体力の数だけ、MPも戦闘前の魔力の数だけアップしている。つまり、体力や魔力が大きいほど、同じ1回の上昇でも上昇する数値は大きくなる。ちなみに命中率や回避率が上がっているのは、剣と盾の熟練度が上がったため。

■1回の戦闘でのステータスの変化

戦闘前	HP：171	MP：45	力：11
	体力：17	精神：12	素早さ：11
	知性：10	魔力：10	命中率：4〜71%
	回避率：1〜25%	魔法防御：1〜28%	
戦闘後	HP：188	MP：55	力：12
	体力：18	精神：12	素早さ：11
	知性：10	魔力：10	命中率：5〜72%
	回避率：1〜30%	魔法防御：1〜29%	

具体的には各キャラクターをどう育てるか

ステータスは上がることはあっても、下がることはない。そのため、基本的にすべてのステータスを上げていきたいのだが、マリアは物理攻撃に向かなかったり、ガイは魔法を覚えても失敗しやすいなど、キャラクターには得手不得手がある。得意な部分を特化させたほうが戦闘でも活躍させられる機会が増えるので、各キャラクターの特徴をふまえて、ステータスをアップさせていこう。

メインキャラクター

フリオニール、マリア、ガイの3人は、絶対にパーティからはずれることのないメインキャラクター。ずっと冒険をすることになるので、きちんと育てていかないと、モンスターが強くて先に進めないといった状況におちいることも。また、4人目の仲間であるサブキャラクターはみな、やや能力の低い状態で仲間にくわわる。より一層メインキャラクターの3人が育てていく必要性があるのだ。つねに周辺のモンスターをラクに倒せるように、メインキャラクターは強いキャラクターに育てていくこと。

←新たに仲間にくわわったサブキャラクターと能力がほぼ同じようでは、苦戦を強いられる。つねに一歩先の強さを求めていこう。

←モンスターさえ出現すれば、ステータスはいくらでもアップできる、序盤で時間をかけて育てておけば、あとの冒険がラクになる。

フリオニール

剣と魔法を使いこなせるオールマイティキャラに育てよう

物理攻撃をメインに攻撃させていくのが基本。主戦力として戦わせたいので、武器は攻撃力を重視して剣を使わせよう。また物理攻撃以外に、魔法も使いこなすことができる。ケアルやエスナといった必須となる回復魔法以外に、攻撃魔法も覚えさせるといい。

←物理攻撃も魔法もこなせるキャラクター。状況に応じて、ふたつの攻撃を使い分けよう

■具体的にはこんなキャラクターに育つ

エクスカリバーやマサムネといった強力な武器を両手に持ち、モンスターをなぎ倒す最強の戦士に育つ。前衛でつねに戦わせておけば、HPも5000程度にはなり、防御力の高い防具を装備させれば、多少の攻撃ならものともしないだろう。魔法の効果も良好で、ケアルなどをこまめに使わせていけば、MPは350前後にはなる。

←終盤のモンスターにトータルで4000近くのダメージを与える。ザコならほぼすべて一撃で倒す。

マリア

後衛から仲間をサポート 魔法のスペシャリストをめざそう

物理攻撃を軸に戦わせることも可能だが、フリオニールなどに比べるとみおとりする。最初から知性が高いので、魔法を中心に使うキャラクターに育てよう。回復魔法や攻撃魔法以外にも、プロテスやテレポといった魔法も覚えさせ、後衛から仲間を援護するのだ。

←後衛に置くことになるので、後衛から攻撃できるように弓を使わせるようにしよう。

■具体的にはこんなキャラクターに育つ

HPは最終的に2000程度あれば問題ないが、モンスターの弱い序盤に前衛で戦わせて、体力を上げておけば4000前後まで上げることができる。おもに後衛で戦うため、素早さや回避率は非常に低いが、戦闘で魔法をメインに戦わせていけば、各魔法の熟練度ものきなみLV6になり、MPも400は軽く超えるまでに育つ。

←弓以外の武器を持たせなければ、終盤までにはLV8程度と、それなりに弓の熟練度が上がっている。

ガイ

物理攻撃だけを使わせて めざせ!! 最強の戦士

筋肉隆々なので、やはり物理攻撃をメインに戦い、肉弾戦に特化した使い方がオススメ。つねに前衛で戦わせていこう。武器は、フリオニールが剣を使うため、同じ剣だとランクが低いものになってしまう。最初から装備している斧をメインの武器にしよう。

←魔法も地道に育てれば、使えるように。ケアルやレイズなどの回復魔法を覚えさせよう。

■具体的にはこんなキャラクターに育つ

前衛で戦わせ続ければ、HPは7000オーバーという屈強なキャラクターに育つ。序盤は盾を装備させてもいいが、モンスターの攻撃を受けると、少しずつ素早さが増して、回避率も上がってくるので、中盤以降は二刀流にし、ダメージ重視で戦おう。2本の斧を武器に、並いるモンスターを力強く倒してくれる。

←終盤のモンスターにも軽く1000近くのダメージを与える、フリオニールと並ぶ攻撃の主軸に。

サブキャラクター

物語に進行に応じて入れ替わる4人目の仲間である、サブキャラクター。せっかく育てても、途中でパーティからはずれてしまうため、メインキャラクターに比べると、それほど気合いを入れて育てる必要はない。ただし、下で詳しく解説しているが一部のサブキャラクターは、隠しシナリオに能力を引き継いで登場する。隠しシナリオをプレイしないのであればいいが、プレイする場合は注意が必要だ。

←メインキャラクターをしっかり育てると、サブキャラクターが非力に見えてしまうが、十分力はあるので、戦わせていこう。

←隠しシナリオに登場しないサブキャラクターは、パーティからはずれるまえに資金を稼ぐためにも装備品は回収しておきたい。

補足 隠しシナリオ『Soul of Re-Birth』に能力を引き継ぐ

本編をクリアすることでプレイ可能になる隠しシナリオの「Soul of Re-Birth」。これにはミンウ、ヨーゼフ、リチャードの3人が登場し冒険をするのだが、彼らの能力は本編のものを引き継ぐ。そのため、本編できちんと育てていないと、かなりきびしい戦いとなる。この3人だけはHPだけでもアップさせていこう。また装備品も継承される。パーティからはずれるからといって、装備をはずして回収してしまわないように。ちなみにスコットというキャラクターが隠しシナリオには登場する。彼の能力はほとんど決まっているが、魔法防御と回避率だけはゴードンのものを引き継ぐ。とはいえ、引き継ぐステータスがそれほどないので、ゴードンはとくに隠しシナリオのことを考えずに育てればいいだろう。

ミンウ

隠しシナリオもふまえて攻撃魔法を覚えさせよう

あらかじめ白魔法を多く覚えている。そのため、そこを伸ばしていきたいのだが、補助魔法ばかり。隠しシナリオで苦戦を強いられるので、フィアーなどと入れ替えで攻撃魔法を覚えさせておきたい。またHPや杖の熟練度も上げておくといいだろう。

←テレポの熟練度を上げておけば、本編の戦闘だけでなく、隠しシナリオでも重宝する。

■仲間になる期間

ミスリルを求めて、ヨーゼフのいるサラマンドの町に向かう場面で仲間になり、バフスクの洞窟を攻略した直後までに別れる。

ヨーゼフ

隠しシナリオのためにHPだけでも上げておく

戦闘スタイルとしては、魔法よりも物理攻撃をメインにしたキャラクターに育てよう。彼も隠しシナリオに登場するが、本編で仲間になっている期間は少ないので、素手の熟練度なども上げておきたいところだが、最悪HPだけでもいい。

←魔法は一切覚えさせなくてもいいが、初期装備が貧弱なので、いい防具を買おう。

■仲間になる期間

登場する期間は長いが、雪上船を取りに行き、つぎの雪原の洞窟のクリア直前までと、仲間になっている期間はかなり短い。

ゴードン

パーティの状況に合わせて育てる

HPがかなり低い。後衛に置くか、HPを上げたい。ステータスにかたよりがなく、物理攻撃も魔法も使いこなせる。パーティの物理攻撃に不安を感じていれば物理攻撃で戦うキャラクターに、魔法が物足りないと思っていたら魔法を使うキャラクターに育てよう。

←武器の熟練度の初期値はどれも同じ。物理攻撃で戦わせるなら、剣か槍を持たせよう。

■仲間になる期間

カシュオーンの城で仲間になり、大戦艦でいったんパーティからはずれる。その後、再度闘技場を攻略する際にパーティにくわわる。

レイラ

素早さを活かして前衛で活躍させよう

素早さなどが高く、物理攻撃向きのキャラクター。もとから二刀流なので、そのまま前衛で戦わせていこう。途中で仲間からはずれるが、再度仲間になる。比較的難易度の高いダンジョンをともに進むことになるため、HPや力はしっかり上げておきたい。

←回避率が高いので、回避率を下げるような重い防具は装備させないようにしよう。

■仲間になる期間

ディストの城に向かう際に仲間になり、ディストの洞窟攻略後に一度離脱。その後フィン城攻略からリバイアサン直前まで一緒に戦う。

リチャード

物理攻撃メインに前衛で戦わせていこう

モンスターの強い終盤で仲間になるため、普通に戦っているだけで自然とHPや力はアップしていく。もとからステータスも高く、無理に育てる必要はないだろう。HPが1000以上になっていれば、隠しシナリオでも問題なく戦えるはずだ。

←装備が充実しているので拝借したくなるが、隠しシナリオのためにここはグッと我慢。

■仲間になる期間

リバイアサンの途中で仲間になり、竜巻、パラメキア城とともに戦う。そして、パラメキア城のクリア直前でパーティからはずれる。

レオンハルト

無理に育てる必要はとくになし

ラストダンジョン目前という段階で仲間になるため、能力が非常に高く、リチャード同様とくに育てる必要はない。ラストダンジョンは長期戦になるため、強いてあげればHPを1500、できれば2000程度まで上げておくといいといったぐらいだ。

←剣と斧を武器に戦うが、フリオニールとガイとで武器の取り合いに。槍を持たせよう。

■仲間になる期間

パラメキア城クリア直前に仲間に。そして、ジェイドとラストダンジョンのパンデモニウムをともに冒険していく。

冒険の基礎知識

冒険をするうえで覚えておきたいことを解説。

世界は3タイプの場所に大きく分けられる

ゲームでは大きく分けて、町やお城のタウン、洞窟や塔などのダンジョン、そしてそれらの場所を行き来するためのフィールドの3つに分けられる。モンスターが出現する、買い物ができるといった異なる特徴をそれぞれ持ち、そこでの目的も当然変わってくる。まずはこのタウン、ダンジョン、フィールドの3つの違いを覚えること。

←フィールドは、もっとも長くいることになる場所。ここだけは徒歩以外にさまざまな乗り物に乗って移動することが可能だ。

←フィンの町やフィンの城といった場所では、タウンであるにも関わらず、モンスターが出現することもある。

■3タイプの場所

タウン

町やお城といった人々が暮らしている場所。人から情報収集をしたり、さまざまなお店で買い物をしたりすることがおもな目的となる。

ダンジョン

モンスターの棲む洞窟や塔といった場所。待ち受けるボスを倒したり、宝箱にある特定のアイテムを持ち帰ったりすることが、ここでの目的だ。

フィールド

タウンやダンジョンの外にある場所で、世界全体を表わしたもの。ここを移動して、目的地のタウンやダンジョンなどをめざすことになる。

補足 『Soul of Re-Birth』にはフィールドがない

本編をクリアし、クリアデータを作成するとプレイできるようになる、隠しシナリオ『Soul of Re-Birth』。この冒険の舞台は、フリオニールたちが冒険する世界とはまったく異なる。ダンジョンやタウンはあるのだが、フィールドがなく、ダンジョンやタウンの行き来は、ワープゾーンと呼ばれるものを使って行なう。本編とは少し異なる世界の構造となっているため、本編を遊んだすぐあとにプレイすると少しとまどうかもしれない。ただし、各ワープゾーンのつながりを、ダンジョン内のフロアのつながりと思えば、とくに問題ないだろう。ちなみに、この隠しシナリオ『Soul of Re-Birth』については、P433から攻略しているのでそちらを参照してほしい。

←紫色のものがワープゾーン。本編の中にもダンジョンから地上に戻るときなどにある。これに触れると、特定の場所へ移動する。

←本編とは、また違ったミンウたちの冒険が楽しめる。彼らが冒険する世界がどんな場所なのかは、自分の目で確かめてほしい。

タウン

町やお城など、人々が生活をしているタウン。ここでのおもな目的は、情報の収集。特定の人物からキーワードを聞いていないと、物語が進まないことがあるので、ひととおりは人に話しかけるように。とくにヒルダやゴードンといった重要人物には、ことあるごとに必ず話を聞くこと。

←物語が進展すると、同じ人でも話の内容が変わる。ダンジョンを突破した際などは、再度人に話を聞くようにしたい。

ショップ

町の中には、さまざまなショップが軒を連ねている。これらのショップでは、武器や防具を購入したり、HPやMPを回復できたり、さらに魔法を買ったりすることができる。ショップは全部で7種類あり、どれも冒険を進めるうえで、重要なものばかりだ。各ショップで何が買えるのか、どんなことができるのかは、右にまとめた。しっかり確認しておこう。ちなみにどの町でもすべてのショップがあるとは限らない。武器屋や魔法屋がない町もあるので、覚えておこう。また売っている商品も町によってそれぞれ異なる。はじめて町をおとずれたら、どんな武器や防具が売っているか確認すること。ただし、道具屋の商品は、すべて共通。どこの町でも売っている商品は同じ。この町でしか買えない特殊な回復アイテムといったものはないのだ。

←武器屋や防具屋、道具屋では、アイテムを買う以外に所持品を売却も可能。必要のないアイテムは売り、資金を調達しよう。

■ショップ一覧

店	アイコン	説明
武器屋		剣や槍、杖といったモンスターを攻撃する際に必要な武器を買うことができる。
防具屋		鎧や盾、兜などのモンスターの攻撃から身を守る防具を購入することができる。
魔法屋		魔法を覚えるために必要な、さまざまな魔法の本を買うことができる。
道具屋		ポーションやテントといった回復アイテムなどを買うことができる。
宿屋		宿泊代を支払い、HPとMPを回復できる。ステータス異常はなおせないので注意。
聖堂		戦闘不能の仲間をHP1の状態ではあるが、無料で復活してくれる。
パブ		いわゆる酒場。何も買えないが、人が集まるため、いろいろ情報が聞ける。

補足 HPを回復してから宿屋に泊まると安くすむ

宿屋の宿泊料は、宿屋によって固定されているのではなく、回復するHPやMPが多いほど高くなるというシステムになっている。そのため序盤では、資金不足で宿屋に泊まれないということもあるだろう。そんなときは、HPを魔法で回復してから宿屋に行こう。HPを回復していないときよりも、安い宿泊料で宿屋に泊まることができる。

←HPがMAXに近いほど、宿屋に安く泊まることができる。MPを使い切ってでもHPを魔法で回復しよう。

←序盤は資金不足になりやすい。少しでも節約して、そのういたお金でいい武器や防具を買おう。

フィールド

フィールドとは、タウンやダンジョンの外にある場所のこと。冒険の中では、このフィールド上を移動して、つぎの目的地となる町や洞窟をめざすことになる。フィールドでは一部の地形をのぞいて、モンスターが出現し、戦闘になる危険性がある。フィールドを移動する際は、つねに残りHPに気を配ろう。

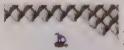
徒歩以外にも4つの移動手段がある

フィールドは、基本的には徒歩で移動することになるのだが、それ以外にカヌー、雪上船、船、飛空艇といった4つの乗り物が手に入れれば、これらの乗り物で移動することもできる。またチョコボの森という場所にいるチョコボと呼ばれる生き物に乗って、フィールド上の移動もできる。

川や湖を移動することのできる乗り物。川や湖に足を踏み入れれば、特殊な操作をしなくても自動的に乗り込んで移動ができる。

←海よりも少し色がうすい場所が川や湖。カヌーを持っていれば、平地や森といった普通の陸地のように移動ができる。

入手方法 ミンウを仲間にする (→P326)

雪の上を移動する際に乗る乗り物。カヌー同様、雪原に足を踏み入れれば、特殊な操作をしなくても自動的に乗り込み移動することができる。

←雪の上しか移動できないが、この雪上船に乗っているときのみミニゲームを楽しむことができる。詳しくはP310を参照してほしい。

入手方法 セミテの洞窟の隠し部屋から入手する (→P340)

これがあれば海の上を自由に移動できる。船に触れれば乗船することができ、どこでも陸地に近づけば自由に降りられる。

←どこでも乗り降りできるため、船をどこに置いたか忘れることが多い。そんなときはワールドマップで船の位置を確認しよう。

入手方法 パルムの町の海賊から入手する (→P356)

飛空艇は、空を自由に移動できる乗り物。地形に関係なく移動でき、乗っているあいだはモンスターと遭遇しない。スムーズで迅速な移動が可能だ。

←飛空艇にかさなり、Aボタンを押せば乗船、降りたい場所でもう一度Aボタンを押せば降りられる。ただし平地にしか着陸できない。

入手方法 パラメキア城攻略直前にシドから借りる (→P411)

補足 リングがあればワールドマップ(SELECT+Bボタン)が見られる

リングというキーアイテムを持った状態で、セレクトボタンを押しながらBボタンを押せば、フィールド全体を示した、ワールドマップが表示される。このワールドマップでは、現在位置はもちろん、ダンジョンの場所や船、飛空艇の位置も確認することができる。移動中に迷子にならないためにも、こまめにワールドマップで現在位置を確認して移動するようにしたい。

←ワールドマップでは、一度行ったことのある場所であれば、地名からその場所を確認することのできる便利な機能もついている。

ダンジョン

塔や洞窟といったモンスターが棲みつく危険地帯であるダンジョン。一度足を踏み入れると、再度出入口まで戻るか、地上に戻るワープゾーンやテレポといった魔法を使わない限り出られない。ダンジョンの構造はそれぞれ異なり、迷路状になっていたり、ダメージを受ける地形があったりと、その特徴はさまざま。当然、出現するモンスターもダンジョンごとに異なる。タウンのお城にもアイテムの入っている宝箱がある場合もあるが、ほとんどのダンジョンには同様に宝箱がある。ダンジョンはモンスターの出現する危険な場所。だが、貴重な武器や防具を手に入れられるチャンスの場所でもあるのだ。

←ダンジョンでの目的は、待ち受けるボスの撃破や特定のアイテムを持ち帰ること。

←フロアの数もそれぞれ違う。ワンフロアのものもあれば、何フロアも続くものもある。

モンスターの出現する確率は場所で違う

フィールドやダンジョンを移動していると、出現するモンスター。その出現する確率をフィールドとダンジョン別に調べてみた。フィールドの場合、陸地でのモンスターの出現率はそれほど変わらない。海は出現率がかなり低く、川や湖では一切モンスターと遭遇しない。一方ダンジョンの場合は、若干の差はあるが、こちらもそれほどモンスターの出現率に違いはないようだ。ただし、物語の終盤のダンジョンほど、出現率が高くなるという傾向はある。

←川と湖はモンスターがまったく出現しない。長距離フィールドを移動する際は、体力温存のためにも、川や湖をできるだけ通ろう。

■フィールドで100歩歩いた場合の出現率

地形	出現率	地形	出現率
平地	4/100	森	5/100
沼	5/100	砂漠	4/100
海	1/100	川	0/100

■ダンジョンで100歩歩いた場合の出現率

ダンジョン	出現率	ダンジョン	出現率
セミテの滝の洞窟	4/100	雪原の洞窟	4/100
ディストの洞窟	3/100	ミシディアの洞窟	4/100
パラメキア城	4/100	パンデモニウム	4/100

宝箱を開けると戦闘になる場合も

フィールド上を歩いている以外に、特定の宝箱を開けると、モンスターが出現。戦闘となる場合がある。この宝箱を守るモンスターの特徴は、その宝箱周辺に出現するモンスターよりも強いということ。基本的にはその宝箱には、貴重なアイテムが入っているので、戦う価値はあるが、あまりいいアイテムが入っていない場合もある。シナリオ攻略では、宝箱の中身と出現するモンスターについて掲載しているので、それを参考に宝箱を開けるようにしよう。

←宝箱を守るモンスターの中には、ボスクラスの能力を持つものもいる。それらの宝箱を開ける際は、万全の態勢で開けること

ワードメモリーシステム

会話中の言葉を覚え、その言葉をもとに[illegible]

言葉を頼りに冒険のヒントを聞き出す

主要人物との会話中、赤色で表示される文字が出てくることがある。この赤色の文字は、物語の進行に必要不可欠な言葉、いわゆるキーワード。このキーワードが登場する会話の際、画面の左下に「おぼえる」「たずねる」「アイテム」といったコマンドの表示されたウインドウが出現するので、コマンドのおぼえるを選び、そのキーワードを覚えよう。覚えたキーワードは、同じく右下にウインドウが表示された際、コマンドの「たずねる」を選び、たずねたいキーワードを選べば、そのキーワードについて聞くことができ、そのキーワードに関連する情報や新たなキーワードを導き出すことができたりする。

これがワードメモリーシステムなのだが、これを使い、新たな情報を収集していかないと、物語が進展しない場面は多い。物語開始直後にヒルダとの会話の中で、さっそく「のばら」というキーワードが登場するので、この際にキーワードの覚え方やたずね方をマスターしてしまおう。難しいように思えるが、実際にやってみれば、すぐわかるはずだ。ちなみに赤色ではなく、緑色で表示される言葉もある。これは覚えられないが、重要な言葉なので、忘れないように、自分で覚えておこう。

←「おぼえる」のコマンドを選び、会話中のキーワードにカーソルにあわせて、Aボタンを押せば、キーワードは覚えられる。

←話しかけた際に、右下にウインドウが表示されるのは、おもにヒルダやゴードンなど。だが、たまに町人でも表示されるので注意

■キーワード一覧

キーワード	教えてくれる人	言葉の内容
のばら	ヒルダ	フィンの国の紋章。反乱軍の合言葉としても使われている
ミスリル	ヒルダ	魔法の金属。強力な武器や防具の材料となる
飛空艇	ヒルダ	空を飛ぶことのできる乗り物。ポフトの町に住むシドが持っている
大戦艦	ヒルダ	帝国軍が建造している兵器。大型飛空挺に大量の武器を搭載したもの
太陽の炎	シド	カシュオーンのシンボル。カシュオーン城で燃え続けている
女神のベル	フィン王	カシュオーン城の扉を開けるカギ
竜騎士	ゴードン	ディストの竜をあやつる騎士。飛竜の言葉がわかる
飛竜	ゴードン	空を飛べる竜。竜騎士を背に乗せて戦う
ミシディア	ヒルダ	南の大陸にある魔法の町。世界の秘密を記した本があるという
仮面	ヒルダ	封印を解くために必要な仮面。白と黒のふたつがある
エクメトテロエス	ヒルダ	フィン城の地下へ入る扉を開けるための呪文
アルテマの本	ゴードン	究極魔法が記された本。ミシディアの塔にまつられている
竜巻	ヒルダ	皇帝が魔力によって作り出した竜巻
パラメキア	ヒルダ	皇帝がおさめる帝国。カシュオーンの南に本拠地のパラメキア城がある
ジェイド	ヒルダ	かつて世界に地獄の魔物があふれたときに魔物たちが通ってきた通路

アイテムがキーワードになる場合もある

ゲーム画面左下に表示されるウインドウには、「おぼえる」と「たずねる」以外に「アイテム」といったコマンドもある。これは手に入れたアイテムを話をしている相手に見せることのできるコマンド。やり方は「たずねる」と同じ。「アイテム」のコマンドを選び、見せたいアイテムを一覧の中から選ぶだけ。関係のない武器や回復アイテムを見せると、「？」という返事が返ってくるが、重要なアイテムを見せると「たずねる」で正解のキーワードを選んだ場合と同じように、それに関連する情報や新たなキーワードを知ることができる。見せることになるアイテムは、基本的に下の一覧表にまとめたようなキーアイテムのみ。これらのアイテムを冒険の中で手に入れたら、ヒルダやゴードンといったシナリオ上で重要な人物たちに見せてみよう。きっと、新たな情報を聞き出すことができるはずだ。「たずねる」と同じように重要なアクションなので、必ず覚えておくこと。

←冒険の中では、敵である帝国軍の兵士に持っているアイテムを見せ、通してもらうといった場面もあるので、必ず覚えておこう。

←キーアイテムは、アイテム名の横のアイコンが宝箱になっている。アイテムを見せる際は、このアイコンを目印にするといい。

■キーアイテム一覧

キーアイテム	入手場所	アイテムの内容
リング	フィンの町	スコット王子から受け取るリング。Bボタン+セレクトボタンでワールドマップが見られる
カヌー	アルテアの町	湖や川を自由に移動することのできる小さな船
つうこうしょう	バフスクの洞窟	大戦艦に入るために必要なアイテム
ミスリル	セミテの滝の洞窟	魔法の金属。アルテアの町のトブールに渡すとミスリス製の武器・防具が購入可能になる
せつじょうせん	セミテの滝の洞窟	雪原を移動することのできる小さな船
めがみのベル	雪原の洞窟	カシュオーン城の扉を開くのに必要なアイテム
エギルのたいまつ	カシュオーン城	たいようのほのおを手に入れるために必要なアイテム
たいようのほのお	カシュオーン城	大戦艦を破壊するためのアイテム
ペンダント	ディストの洞窟	竜騎士の証。飛竜と話ができるようになる
ひりゅうのたまご	ディストの城	飛竜のたまご。命の泉に沈めておくとふ化する
しろいかめん	フィンの町	ミシディアの洞窟の封印を解くための白い仮面
くろいかめん	南の島	ドッペルゲンガーを消すことができる黒い仮面
クリスタルロッド	ミシディアの洞窟	ミシディアの塔に入るために必要なアイテム
ひりゅう	フィンの町	空飛ぶ竜。竜巻に入れるようになる

補足 特定の場面でのみ使えるワードメモリーシステム

基本的に物語に関係する場面で、ワードメモリーシステムを使うのだが、あるタイミングでのみ、その人物に話しかけるとウインドウが表示され、あることについてたずねると、貴重なアイテムがもらえるといったこともある。ウインドウが表示される人物には、ひととおり「たずねる」のはもちろん、積極的に話しかけて、ウインドウが表示されないか確認すること。ちなみに隠しシナリオでは、ワードメモリーシステムを使う場面は一切ない。

←アイテムがもらえるイベントなどについては、シナリオ攻略で解説しているが、ひと通り人に話しかけるクセはつけておきたい。

戦闘の基礎知識

戦闘に備えてしておきたいこと

戦闘のことだからといって、戦闘中のことだけに集中すればいいというわけでなく、戦闘まえにしておきたいこともいくつかある。戦うモンスターよりも能力的にまさっていたとしても、戦闘まえの準備が不十分だと負けてしまうといったことも十分起こりうる。つねに残りHPに注意しながら行動するなどの基本的なことはもちろん、キャラクターの能力に応じた隊列や装備する武器や防具についても気をくばり、ゲームオーバーにならないためにも、戦闘にのぞむようにしたい。

←ゲームオーバーになるとセーブポイントからやり直しとなる。効率よく冒険を進めるためにも戦闘まえの準備はおこたらないように。

←モンスターとの戦闘が終わったら、必ずHPを回復すること。また見逃しやすいのがMP。HP同様、こまめにアイテムで回復をしよう。

隊列

パーティの並ぶ順番である隊列。これには前衛と後衛のふたつがある。それぞれには、どんな武器でも攻撃できるが、物理攻撃を受ける、物理攻撃は受けないが、攻撃に制約があるなどの特徴がある。キャラクターの能力や特徴に合わせて、前衛、後衛を決めないと、思いどおり力を発揮できないこともある。下の各解説で特徴を理解し、それをふまえて隊列を組んでいこう。

攻撃面での制約はまったくないが、モンスターの物理攻撃を受けやすい。できるだけ防御力の高い防具を装備させて、モンスターの攻撃に耐えられるようにしよう。魔法が使えず、物理攻撃しかできないので、前衛に配置したのはいいが、HPや防御力が低く、戦えないといったことのないように。なお、前衛の数が少ないと、それだけ集中して攻撃を受けることになる。最低ふたりは前衛にしよう。

←前衛で活躍させたいのなら、モンスターの物理攻撃に耐えられるように、HPや防御力の高いキャラクターに育てていこう。

モンスターの物理攻撃は絶対に受けない。そのため、防御力の低いキャラクターを配置したい。ただし、物理攻撃を受けないぶん、モンスターから離れた場所にいるため、ゆみ以外の武器の攻撃は一切届かず、いくら命中率が高くても必ずミスになってしまう。他の武器に比べるとゆみはそれほど攻撃力は高くない。後衛に置くキャラクターは、魔法をメインに使えるキャラクターに育てよう。

←サブキャラクターは能力が低い場合がある。苦戦を強いられるようなら、魔法が使えないキャラクターでも後衛に置くのも手だ。

戦闘に備えておきたいこと

装備する武器や防具は、攻撃力や防御力などのステータスを基準に選んでいけばいい。ただし物語の中盤以降は、猛毒や誘惑といったステータス異常になる攻撃をしかけてくるモンスターが多く登場する。主戦力のキャラクターが誘惑され、味方を攻撃し、パーティがぼろぼろになるということもある。状況に応じては、防御力の高さよりもステータス異常に抵抗を持った防具を優先して選ぶようにしよう。また、炎や稲妻の攻撃に強いといった抵抗や逆に弱いといった弱点を持ったモンスターもいる。海に出現するモンスターは稲妻属性の攻撃に弱く、稲妻属性の武器で攻撃すると、ダメージを与えやすい。弱点を持ったモンスターが出現する場所では、弱点に応じて武器をこまめに変えていこう。

ちなみに武器を装備する際、ついつい攻撃力の高さで選んでしまいがちだが、命中率にも注目したい。なぜなら攻撃力は低くても、命中率が高いぶん、攻撃回数が1回多くなり、ダメージのトータルが高くなることがあるからだ。また、熟練度の低い武器を装備するのもひかえたい。熟練度が2～3程度であれば問題ないが、それ以下だといくら攻撃力が高くても、ダメージ量は減ってしまう。ちなみに各キャラクターには、利き腕が存在する。同じ武器でも利き腕とそうでない腕で装備した場合とで、攻撃力に2倍近くの差が出る。必ず武器は利き腕に装備すること。また、両手に武器を持つ二刀流。この場合も1度に与えられるトータルのダメージは増えるが、攻撃力自体は下がってしまうので、覚えておこう。

物理攻撃を受けることになるので、防御力をできるだけ高くするように。また、攻撃の追加効果でステータス異常になる場合もあるので、耐性のある防具も選びたい。武器はもっとも攻撃力と熟練度の高いものを装備させていこう。

←前衛のキャラクターは、きっちり守りを固めることが基本、とくに前衛の人数が少ない場合は、より防具には気を使いたい。

物理攻撃は一切受けないので、防具は防御力よりもステータス異常にならないこと基準に、耐性のあるものを選びたい。武器は攻撃するのなら、ゆみを装備させよう。攻撃させないつもりなら、ステータスの上がる武器を装備させてもいいだろう。

←前衛のキャラクターがすべて戦闘不能になると、後衛から前衛に移動する。あまり防御力に無頓着なのも、問題になる。

補足 使える武器・防具はできるだけ装備しない

武器や防具の中には、戦闘中アイテムとして使うことで、魔法の効果を発揮するものがある。これらの使える武器や防具は装備していると、その装備しているキャラクターしか使うことができない。状況に応じてパーティの誰もが使えるように、できるだけ使える武器や防具は各キャラクターに装備させないようにしたい。

←戦闘中にも装備を変えることができるので、誰かが装備している武器や防具を使いたい際は、そうびコマンドで装備品を変えよう。

■使うと効果のある武器・防具

アイテム名	効果	LV
まじゅつのつえ	サンダー	5
まどうしのつえ	クラウダ	16
サンダースピア	いなずま	16
ホーリーランス	ホーリー	8
マサムネ	ヘイスト	11
ルーンアクス	フォーグ	6
よいちのゆみ	バーサク	3
ワイルドローズ	バーサク	16
ほしくずのロッド	ファイア	16

戦闘時に気をつけたい点

モンスターとの戦闘では、さまざまなことに注意しつつ戦うことになる。ここからは、戦闘をする際に必ず知っておきたい要素を解説していく。どれも戦闘では重要な要素ばかり。しっかり理解しておきたい。なかでも属性や耐性は、モンスターと戦ううえで、必ず覚えておきたい要素。これを知っているかどうかで、モンスターとの戦闘、とくにボス戦での難易度がかなり変わってくる。絶対に覚えること。

状況に応じて攻撃方法を使い分ける

モンスターを攻撃する方法は、装備している武器で攻撃する物理攻撃と魔法のふたつ。モンスターとの戦闘では、このふたつの攻撃方法を駆使し、全滅をめざす。それぞれ特徴が異なり、防御力の高いモンスターには魔法で、耐性を持つモンスターに対しては物理攻撃で、といった具合に状況に応じ、使い分けるのが基本だ。まず下の物理攻撃と魔法それぞれの特徴を確認し覚えよう。ちなみに具体的な戦い方については、P292からの戦闘指南で解説している。そちらも目を通しておいてほしい。

物理攻撃は、1体のモンスターにしか攻撃できない。そのため、複数のモンスターを相手にする場合は、時間がかかってしまい、必然的に受けるダメージも増えてしまう。しかし、武器を変えたり、バーサクといった魔法を使ったりすることで攻撃力をアップすることができ、魔法よりも大ダメージを与えることができる。ボスなど、1体のみでHPが高いモンスターとの戦闘向きの攻撃といえる。ただし注意点がひとつ。モンスターが何列にもなって出現した場合、物理攻撃は手前の2列のモンスターにしか攻撃できないので、気をつけること。

←どれだけダメージを与えられるかは、モンスターの防御力で決まってくる。防御力が高いモンスターには物理攻撃は効きにくい。

1体だけに集中して攻撃することもできるが、モンスターすべてをターゲットにすれば、複数のモンスターを同時に攻撃することができる。これが魔法のメリット。同時に多くのモンスターが出現したときには、ぜひ魔法を使いたい。ただし、モンスターすべてをターゲットにした場合、威力が半減してしまう。また、耐性に関係ない無属性の魔法もあるが、モンスターが耐性を持っていた場合は、さらにダメージが減ってしまう。熟練度をしっかり上げるなど、威力を増す工夫が必要だ。また使い際にMPが必要なため、MPがないと使えないという弱点もある。

←知性や精神が上がれば、魔法もダメージ量の増える。また何度も使うことで、熟練度が高くなれば、さらに威力はアップする。

検証 利き腕のほうが与えられるダメージが大きい

P287の装備のところでも少し触れたが、同じ武器でもあっても、どちらの腕に持たせるかによって、攻撃力が変わってくる。攻撃力が高い武器ほど、その差は出てくるので、必ず利き腕に装備させよう。また、二刀流の場合は攻撃力の高い武器を利き腕に持たせたほうが、大きなダメージを与えられる。覚えておこう。ちなみにキャラクターによっては、左腕が利き腕という場合もある。ゴードンなどはそうなので注意したい。

←両腕で装備するゆみも利き腕に持ったか、逆の腕で持ったかで攻撃力か変わってくる。必ず利き腕に装備するようにしよう。

属性に応じて武器や防具を使い分ける

魔法や一部の武器、防具には属性というものが設定されている。モンスターの中には、特定の属性が弱点というものがおり、その属性の魔法や武器で攻撃すると、通常よりも多くダメージを与えることが可能。ただし逆に特定の属性に強い、耐性を持っているモンスターもおり、その耐性のある属性の武器などで攻撃した場合は、ダメージは少なくなってしまう。弱点や耐性を持っているモンスターと戦う際は、属性を考えて戦うようにしたい。また、モンスターによっては、属性を帯びた特殊攻撃をしてくるものもいる。その場合は、その属性の防具をしていると、受けるダメージを減らすことができる。

←弱点はモンスターごとに異なるが、炎属性のモンスターは冷気に、海のモンスターは稲妻に弱いといった、ある程度の法則はある。

←魔法で攻撃する際も属性を考えること。とくにボスは耐性を持っているものが多い。ボス戦では、使う魔法に気をつけること。

■属性一覧

属性	種別	内容
炎	魔法 / 武器	ファイア / ほのおのやり、フレームソード、ほのおのゆみ、エクスカリバー
	防具	アイスシールド、フレイムアーマー、ドラゴンアーマー、くろのローブ、こおりのこて、リボン
冷気	魔法 / 武器	ブリザド / アイスランス、アイスブランド、こおりのゆみ、エクスカリバー
	防具	ほのおのたて、ドラゴンのたて、ほのおのかぶと、アイスアーマー、ドラゴンアーマー、くろのローブ、リボン
雷	魔法 / 武器	サンダー / サンダースピア、エクスカリバー
	防具	ダイヤシールド、ドラゴンのたて、ダイヤのかぶと、きんのかみかざり、ダイヤアーマー、ドラゴンアーマー、くろのローブ、リボン
毒	魔法 / 武器	クラウダ / ポイズンアクス、エクスカリバー
	防具	おうごんのたて、ドラゴンのたて、おうごんのよろい、ドラゴンアーマー、くろのローブ、パワーリスト、リボン
神経	魔法 / 武器	スタン、ブライン、サイレス、スロウ / エクスカリバー
	防具	イージスのたて、しろのローブ、ちからだすき、リボン
精神攻撃	魔法 / 武器	スリプル、コンフェ、カーズ、アンチ、フォーグ、フィアー / エクスカリバー
	防具	イージスのたて、ねじりはちまき、しろのローブ、げんじのこて、リボン
物質変化	魔法 / 武器	ストップ、トード、ブレイク、デジョン、ミニマム、チェンジ、テレポ / エクスカリバー
	防具	イージスのたて、げんじのかぶと、しろのローブ、くろしょうぞく、リボン
死	魔法 / 武器	デス / エクスカリバー
	防具	イージスのたて、げんじのよろい、しろのローブ、まもりのゆびわ、リボン

相性

属性とは別に、武器の中には特定の種族のモンスターを攻撃した場合、ダメージが増えるというものも存在する。同じ種族のモンスターがまとまって出現するダンジョンはあまり多くないので、使い勝手としてはあまりいいとはいえない。ただし、戦闘中に装備品を変えることができるため、それらの武器を持っていれば、特定の種族が出現するたびに武器を持ち替えて戦うということも可能なので、持っていて損はないはずだ。

■相性のある武器

オリハルコン	いやしのつえ
ネコのツメ	オーガキラー
ウィングソード	ルーンアクス
サンブレード	トライデント
だいちのつるぎ	まじんのやり
エクスカリバー	ホーリーランス
ウェアバスター	

ステータス異常

追加効果を持ったモンスターの攻撃を受けると、キャラクターが眠ってしまったり、マヒで動けなくなったりする。これがステータス異常で、全部で13種類ある。ステータス異常は大きく、戦闘終了後に回復するものと、そうでないものに分けられる。戦闘終了時に回復するステータス異常は、一定の確率で回復する可能性があるので、バスナや回復アイテムを持っていなくてもどうにかなる。問題なのは、戦闘終了後も効果が持続するステータス異常。特定のアイテムか魔法を使わない限り回復しないので、回復に必要なアイテムや魔法がないと、その後の戦闘にも支障が出てしまう。パーティの誰かひとりに必ずエスナを覚えさせておき、さらにMP切れのために回復アイテムを必ず複数常備するようにしたい。

←フィールド上であれば、どのステータス異常もエスナで治せる。ただし戦闘中では、エスナのLVが低いと治せないものもある。

←猛毒の状態でフィールドを歩くと、1歩ごとに1のダメージを受ける。HPの少ないキャラクターだと、アッという間に瀕死に。

■ステータス異常一覧

戦闘終了後に回復するステータス異常	
ステータス異常	症状／回復方法
混乱	ランダムで敵味方に攻撃する 魔法：バスナ6以上　アイテム：なし
マヒ	操作不能になる 魔法：バスナ5以上　アイテム：なし
小人	命中回数が低下する 魔法：バスナ4以上　アイテム：なし
沈黙	魔法が使えなくなる 魔法：バスナ3以上　アイテム：なし
眠り	操作不能になる 魔法：バスナ2以上　アイテム：なし
毒	ターン終了時にダメージを受ける 魔法：バスナ1以上　アイテム：なし

戦闘終了後も継続するステータス異常	
ステータス異常	症状／回復方法
戦闘不能	操作不能になる 魔法：レイズ、エスナ6以上　アイテム：フェニックスのお
石	操作不能になる 魔法：エスナ5以上　アイテム：きんのはり
かえる	命中回数が低下し、さらに魔法が使えなくなる 魔法：エスナ4以上　アイテム：おとめのキッス
忘れる	魔法が使えなくなる 魔法：エスナ3以上　アイテム：とんかち
呪い	与えるダメージが半分になる 魔法：エスナ2以上　アイテム：じゅうじか
猛毒	ターン終了時にダメージを受ける。また移動時は歩くごとにダメージを受ける 魔法：エスナ1以上　アイテム：どくけし
暗闇	命中率が半分になる 魔法：エスナ1以上　アイテム：めぐすり

検証 ステータス異常の「かえる」の攻撃が当たる確率は？

ステータス状態の「かえる」になると、キャラクターのグラフィックが蛙になり、命中率が下がり、さらに魔法が使えなくなる。攻撃力自体は変わらないようだが、どれぐらい命中率が下がるのだろうか。実験してみた。実験の結果は25回攻撃してダメージを与えた回数は0回。物理攻撃を続けるため、熟練度は上がったが、戦力としてはまったく役に立たなかった。かえるになったら、エスナかおとめのキッスですぐに回復したほうがいいといえるだろう。

←戦闘中のグラフィックでは舌で攻撃しているが、攻撃を続けると、装備している武器の熟練度がアップする。

←かえるのままでいるメリットは、まったくない。おとめのキスかエスナで、すぐに回復するようにしよう。

モンスターの特殊攻撃

モンスターの中には、稲妻でパーティ全体にダメージを与えたり、ゆうわくして混乱状態にしたりといった魔法とは異なる特殊攻撃という攻撃を仕掛けてくるものもいる。この特殊攻撃は、特定のモンスターしか使ってこないが、そのぶんかなり強力。属性を持っているが、魔法とは異なり、魔法防御に関係なく、ダメージを受けたりする。下にモンスターが使ってくる特殊攻撃をまとめた。使用するモンスターについても掲載したので、それらのモンスターと戦う際は注意したい。なお、名前の横は熟練度にあたるもの。同じ名前の特殊攻撃でも、数字が大きいほど威力が増すので、注意してほしい。

←特殊攻撃のダメージを減らせるのは、バリアという魔法だけ。特殊攻撃を多用するモンスターに遭遇したら、バリアで対処しよう。

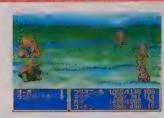
←中盤以降のボスのほとんどが特殊攻撃を持っている。その攻撃の属性をまえもって確認し、防具を変えるなどして戦いにのぞもう。

■モンスターの特殊攻撃一覧

特殊攻撃	属性	効果	使用するモンスター
いなずま8	雷	雷を落とし、味方全員にダメージを与える	エレキフィッシュ
いなずま12	雷	雷を落とし、味方ひとりにダメージを与える	サンダーギガース、リルマーダー
いなずま16	雷	雷を落とし、味方全員にダメージを与える	ブルードラゴン、ヤマタノオロチ、ティアマット
いんせき10	―	隕石を落とし、味方全員にダメージを与える	こうてい(2回目)、コウテツキョジン
いんせき16	―	隕石を落とし、味方全員にダメージを与える	ファイアギガース、アイスギガース、こうてい(SOR)
がんせき9	―	岩をぶつけ、味方ひとりにダメージを与える	サンダーギガース、リルマーダー
くさいいき1	物質変化	味方全員にくさい息を吐きかけ、石化状態にする	ゴーギマイラ、スフィンクマイラ
じしん10	―	大地震を起こし、味方全員にダメージを与える	サンドウォーム、アルテマウェポン
じばく1	―	みずからの体を爆発させ、味方ひとりにダメージを与える	バルーン
じばく3	―	みずからの体を爆発させ、味方ひとりにダメージを与える	グレネード
じばく5	―	みずからの体を爆発させ、味方ひとりにダメージを与える	マイン
じばく7	―	みずからの体を爆発させ、味方ひとりにダメージを与える	ボム、ピュロボロス
たつまき13	―	竜巻を起こし、味方全員にダメージを与える	アビスウォーム
つなみ8	―	津波を起こし、味方全員にダメージを与える	シードラゴン、シーサーペント
どくぎり16	毒	毒の霧を発生させ、味方全員にダメージを与える	グリーンドラゴン、テツキョジン、ヤマタノオロチ、ティアマット
にらみ5	物質変化	味方ひとりを悪魔の瞳で凝視し、石化状態にする	バシリスク、カトブレパス
にらみ9	物質変化	味方ひとりを悪魔の瞳で凝視し、石化状態にする	ヘクトアイズ、カオスライダー
ふぶき16	冷気	ふぶきを起こし、味方全員にダメージを与える	ヤマタノオロチ、アイスリザード、ホワイトドラゴン、ティアマット
ブラスター1	毒	味方全員を稲妻で感電させ、まひ状態にする	クアール、ケットシー
ほのお7	炎	炎で味方全員にダメージを与える	キマイラ、ゴーギマイラ
ほのお16	炎	炎で味方全員にダメージを与える	アルテマウェポン、サラマンダー、レッドドラゴン、キマイラブレイン、こうてい(SOR)、スフィンクマイラ、ティアマット
ゆうわく6	精神	味方全員を誘惑して、混乱状態にする	バンパイアガール、ラミア
ゆうわく9	精神	味方ひとりを誘惑して、混乱状態にする	バンパイアレディ、ラミアクィーン、マザーラミア
ゆみ1	―	弓で味方ひとりにダメージを与える。後衛の味方も攻撃を受ける	ゴブリンガード、ソルジャー
ゆみ3	―	弓で味方ひとりにダメージを与える。後衛の味方も攻撃を受ける	ゴブリンプリンス、サージェント、キャプテン、デスナイト
エリクサー	―	体力を回復する	こうてい
さけ6	―	味方の攻撃をそのターン中すべて避ける	ゴートス
かいふく3	―	体力を回復する	ボーゲン、ビーストデビル

戦闘指南

ザコモンスターとの戦い方

フィールドやダンジョンで遭遇するザコモンスター。出現するモンスターの組み合わせや数は決まっており、そのバリエーションは多彩で、魔法を使うモンスターがいたり、防御力の高いモンスターがいたりと、それに応じた戦い方が必要となる。戦闘指南では、まずザコについて、さまざまなシチュエーション別に戦い方のポイントを伝授していこう。

←ステータスがモンスターより高ければ力で押せるが、同じ場合はモンスターに応じて戦い方を変えよう。

モンスターが5体以上出現した場合は、魔法を使って攻撃するのが基本。だが、すべてのモンスターをターゲットにすると魔法の威力が半減してしまう。弱点を持っていれば、その属性の魔法で攻撃すること。また魔法のLVが低い場合は、物理攻撃で1体ずつ倒すよりも、逆に時間がかかってしまう場合がある。もっともLVが高い魔法のLVが4以下であれば、最初から素直に物理攻撃で戦おう。物理攻撃で攻撃する際は、HPの低いモンスターから順に倒していきたいのだが、そのモンスターが後列にいると攻撃が届かない。できればHPの低いモンスターを、前から順番に倒していこう。

魔法を使うモンスター以上に注意したいのが、特殊攻撃を使い、パーティ全体攻撃してくるモンスター。複数出現した場合、すべてのモンスターに特殊攻撃を使われると、大ピンチになることもある。魔法もからめて一気に倒してしまいたい。

←ザコモンスターに補助魔法と思うかもしれないが、特殊攻撃はかなり脅威。ダメージを減らすバリアなども積極的に使いたい。

魔法を使ってくるモンスターは非常にやっかいなので、優先的に倒すようにしたい。ただし魔法を使うモンスターは、魔法に対する防御力が高いことが多い。複数出現した場合でも魔法攻撃はサポート程度にして、物理攻撃を軸に戦おう。

←意外にやっかいなのが、回避率をアップさせる魔法ブリンク。物理攻撃が一切当たらなくなることもある。

ボスモンスター並に防御力が高く、物理攻撃が効きにくいザコモンスターもいる。これらのモンスターと戦う場合は、物理攻撃で戦っても時間がかかるだけなので、魔法で攻撃していこう。基本的にゴーレムやドラゴンといった種類のモンスターがこの種類にあたるのだが、それ以外にもグリーンスライム、イエローゼリー、レッドマシュマロ、ブラックプリンというモンスターも防御力が高い。これらのモンスターは、いずれも見た目があまり強そうではないので、ついつい物理攻撃で攻撃してしまうが、ほとんどきかない。遭遇したら、必ず魔法で攻撃するようにしよう。

ボスモンスターの戦い方

こうていやかいぞくといった一部のボスをのぞき、基本的にボスは1体で出現する。そのため、ザコに比べると集中して攻撃でき、戦いやすいといえる。問題は耐性を持っているかどうか。戦い方が変わってくるので、それぞれについて解説しよう。

まず耐性のないボスの場合。耐性がないので、魔法での攻撃が効きやすい。魔法と物理攻撃で攻撃していけばいいだろう。耐性がない時点であまり強いボスではないので、これだけで倒せるだろう。

耐性を持ったボスの場合。魔法が効きにくいため、物理攻撃をメインに戦う。中盤までのボスは、防御力も高くないので、問題なく倒せるだろう。問題なのは防御力の高い終盤以降はボス。力をきっちり上げていないと、ダメージがほとんど与えられない。そこで攻撃力を上げるバーサクや攻撃回数を倍にするヘイストを使おう。とはいえ、これらの魔法が買えるのはかなり終盤。ラストダンジョンのひとつ前。そこまでは魔法に頼らずに戦わなくてはいけない。ヘイストの効果を持つ、エルメスのくつを使うか、ステータスをしっかり上げるかして、ボス戦にのぞむようにしよう。ボス戦のみ、ダメージを与えられるよう、二刀流にするのも手だ。

←ボスが弱点を持っているのなら、その属性を帯びた武器か魔法で攻撃し、少しでも与えられるダメージを増やす工夫をしたい。

補足 絶対逃げられないモンスターもいる

ボスや宝箱を守っているモンスターは、一度戦闘に突入してしまうと、いくら逃げるが成功しやすい素早いキャラクターでも逃げられない。またそれ以外にも絶対に逃げることのできないモンスターの組み合わせというものも存在する。戦闘で逃げる必要のないように、キャラクターを育てておくのが基本ではあるが、状況によっては逃げなくてはならない場合もある。下におもな組み合わせを掲載した。これらのモンスターの場合は、絶対に逃げることができない。逃げなくてはいけない状況であっても、これらの組み合わせのモンスターと遭遇した場合は戦うこと。

■逃げられないモンスターの組み合わせの例

モンスターの組み合わせ						
アダマンタイマイ	+	デュアルヘッド	+	ショウニュウセキ	+	ビッグバード
ウェアラット	+	ガスト	+	レイス	+	スタナー
ガスト	+	レイス	+	スタナー	+	レブナント
ガスト	+	レイス	+	レブナント	+	スペクター
グール	+	シャドウ	+	ガスト	+	レイス
グリーンスライム	+	グリーンソウル	+	レッドマシュマロ		
ゴートス	+	ビーストデーモン	+	スカル	+	アクマノハナ
ゴブリン	+	ゴブリンガード	+	バルーン	+	グレネード
ゴブリンガード	+	バルーン	+	ゴブリンプリンス	+	マイン
サージェント	+	ウェアパンサー	+	ソーサラー		
サンダーギガース	+	キャプテン	+	ウィザード	+	ジェネラル
ソルジャー	+	マジシャン	+	サージェント	+	ソーサラー
ソルジャー	+	マジシャン	+	ヒルギガース	+	ボム
ゾンビ	+	デッドヘッド	+	グール	+	シャドウ
タスクライノ	+	ポイズントード	+	ギガントード	+	ランドレイ
デスフラワー	+	ゴースト	+	ゴーギマイラ	+	サツジンノコギリ
ビッグバード	+	コラム	+	デュアルヘッド	+	ゾンビ2ヘッド
レッドソウル	+	イエローゼリー	+	イエローソウル	+	レッドマシュマロ

魔法

魔法は本で覚える

モンスターにダメージを与えたり、HPを回復したり、さまざまな効果を持つ魔法は、魔法の本をキャラクターに使うことで覚えられる。本を使えば、誰でもどんな魔法でも覚えられるが、最大で魔法は16個までしか覚えられない。ただし覚えた魔法を忘れることは可能だ。ちなみに魔法の本は魔法屋で買う以外に、宝箱などでも手に入れたりすることができる。

←魔法は全部で40種類。ひとりひとりが16個覚えられるので、魔法がいっぱいになって、忘れるといったことはほとんどない。

熟練度の数字がそのまま消費MPになる

魔法はMPを消費して使うことになるのだが、消費するMPで熟練度で決まり、熟練度の数字がそのまま消費MPとなる。つまり、同じ魔法でも熟練度が高いほど、消費MPが多くなるのだ。熟練度の最大値は16。どんな魔法でも最大でMPは16までしか消費しない。なお、レイズは熟練度が増すと、復活する際に回復するHPの量が多くなる。戦闘の際には重宝するが、ただ復活させたいだけであれば、LV1でも問題ない。下手に熟練度が高いと、必要以上にMPを消費してしまうことになるので、同じ魔法でも熟練度の高いものと、低いものを別々のキャラクターに覚えさせたりしておくといいだろう。

←それぞれ魔法ごとに消費MPが違うのではなく、熟練度が消費MPになっているので、わかりやすく、戦闘中でも確認しやすい。

←熟練度が上がるにつれて、効果や威力が増していく。そのため、消費するMPもアップするという理屈だ。

補足 対象がひとりか全員かで、効果が変わる

魔法はすべて使う際に対象をひとりか、全員か選ぶことができるのだが、当然効果はそれぞれ変わってくる。下にケアルを唱えた場合の例を掲載したが、約4倍近く効果が異なる。パーティが4人いる場合はとくにどちらでもいいが、3人の場合は全員にすると少し損。パーティの人数やダメージ量に応じて、対象は変えていくこと。

ひとりの場合　ケアル効果100%

←対象がひとりの場合は、たくさん回復できる。特定のキャラクターだけがダメージを受けている場合に使おう。

全員の場合　ひとりあたりの効果が減少

←全員がまんべんなく同じぐらいHPを消耗している場合は、まとめて全員回復したほうが効率がいいだろう。

熟練度で効果が変わる魔法

魔法は熟練度により、威力や効果が上昇していくが、バスナやエスナは熟練度に応じて、回復できるステータス異常、できないステータス異常が変わってくる。それについて下にそれぞれの魔法別に詳しくまとめたので、確認しておくこと。また、それ以外の魔法では、ダンジョンから脱出できるテレポ。熟練度が低いと脱出の際、魔法を唱えたキャラクターのHPが消耗するが、熟練度が上がるにつれ、HPの減少も減り、LV16なら一切減らなくなる。またデジョンは、前のフロアに戻る効果を持つが、熟練度の数だけフロアを戻ることができる。つまり、熟練度が4なら、4つ前のフロアまで戻れるのだ。

LV1の状態では、毒しかステータス異常を治すことはできないが、熟練度が上がるにつれて、回復できるステータス異常の種類が増えていく。戦闘終了後に回復するため、使用頻度は低く、無理に熟練度は上げる必要はないが、眠りが回復できるLV2ぐらいまで上げておくと安心だろう。

←バスナは対象がひとりでも、全員でもあっても効果は変わらない。ひとりひとりに魔法を唱えないで、いつも対象は全員で。

■対象がひとり／全員の場合の効果

	混乱	まひ	小人	沈黙	眠り	毒
LV7～16	○	○	○	○	○	○
LV6	○	○	○	○	○	○
LV5	×	○	○	○	○	○
LV4	×	×	○	○	○	○
LV3	×	×	×	○	○	○
LV2	×	×	×	×	○	○
LV1	×	×	×	×	×	○

バスナ同様熟練度が上がるにつれて、回復できるステータス異常の種類が増える。戦闘不能はレイズを使えばいいので、LV6まで最低でも上げていこう。

■対象がひとりの場合の効果

	戦闘不能	石化	蛙	忘れる	呪い	猛毒	暗闇
LV6～16	○	○	○	○	○	○	○
LV5	×	○	○	○	○	○	○
LV4	×	×	○	○	○	○	○
LV3	×	×	×	○	○	○	○
LV2	×	×	×	×	○	○	○
LV1	×	×	×	×	×	○	○

■対象が全員の場合の効果

	戦闘不能	石化	蛙	忘れる	呪い	猛毒	暗闇
LV7～16	○	○	○	○	○	○	○
LV6	×	○	○	○	○	○	○
LV5	×	×	○	○	○	○	○
LV4	×	×	×	○	○	○	○
LV3	×	×	×	×	○	○	○
LV2	×	×	×	×	×	○	○
LV1	×	×	×	×	×	×	○

補足 MPがなくなったらモンスターからもらおう

ダンジョン攻略中にMPが残り少なくなった場合、通常はエーテルなどの回復アイテムで回復するしかない。だが、魔法のアスピルを覚えていれば、モンスターからMPを吸収してキャラクターのMPを回復することができる。しかも、MPをすべて吸収してしまえば、そのモンスターは魔法が使えなくなり、以後の戦闘では強力な魔法を唱えられなくなるのである。ボスモンスターとの戦いなどで使えば、強力な攻撃魔法を封じることもできる。

なお、アスピルは宝箱からはひとつしか手に入れられない貴重な魔法だが、ウィザードというモンスターが落とすこともある。ウィザードはフィン城に出現するので、ここで積極的に倒して、できれば全員にアスピルを覚えさせておきたい。とくにリチャードに覚えさせておくと、エクストラシナリオでの冒険がかなりラクになる。

←アスピルはLVが高いほど吸収できるMPの量が増える。MPの吸収量に関係なく、使えばLVが上がるので、自分に何度も唱えてLVアップを図ろう。

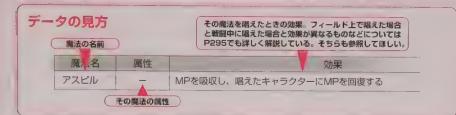
魔法一覧

魔法は全部で40種類あり、白魔法と黒魔法に分けることができる。白魔法は、HPやステータス異常の回復や戦闘中に防御力を上げるなど、サポート的な効果を持つ魔法が多いのが特徴。逆に黒魔法は、攻撃を目的としており、モンスターにダメージを与えたり、ステータス異常にしたりする魔法がメインだ。なお、キャラクターによって白魔法しか覚えられないといったことはないので、安心してほしい。

白魔法

回復魔法のケアルは、必ず覚えておきたい。また、ステータス異常を治すエスナと戦闘不能状態から復活させるレイズも必須といえるだろう。この3つの魔法は、メインキャラクター全員に必ず覚えさせておきたい。

←プロテスやブリンクといった補助魔法は、物理攻撃を得意としないキャラクターだけに覚えさせておこう。

魔法名	属性	効果
アルテマ	―	究極の力でダメージを与える。唱えたキャラの熟練度などのステータスが高いほど威力が増す
アンチ	精神攻撃	MPを減らす
ウォール	―	一時的に魔法防御力を上げる
エスナ	―	戦闘終了後も持続するステータス異常を治す（P295参照）
ケアル	―	HPを回復する
サイレス	神経	一定の確率で沈黙状態にする
シェル	―	一時的に魔法防御力を上げる
スロウ	神経	一時的に攻撃回数を減らす
チェンジ	物質変化	相手とHP・MPを入れ替える
デスペル	―	バリアを消し去る
テレポ	物質変化	戦闘時：相手を異次元に転送し即死させる、ダンジョン移動時：ダンジョンから地上へ戻る
バスナ	―	戦闘中のステータス異常を治す（P295参照）
バリア	―	バリアを張って特殊攻撃をふせぐ
フィアー	精神攻撃	恐怖を与えて逃げやすくする
フォーグ	精神攻撃	一定の確率で忘れる状態にする
ブリンク	―	分身を作り出して回避率を上げる
プロテス	―	一時的に防御力を上げる
ホーリー	―	聖なる力でダメージを与える
ミニマム	物質変化	一定の確率で小人状態にする
レイズ	―	戦闘不能状態を治す

黒魔法

あらゆる属性のモンスターに対応できるように攻撃魔法のファイアー、ブリザド、サンダーは覚えておきたい。序盤から覚えられるが、LVを上げれば終盤まで使える。それ以外は攻撃力などを上げる補助魔法のバーサクやヘイストもほしい。

←ステータス異常になる魔法は、カーズやトードあたりがオススメ。あとは好みに応じて、各キャラクターに覚えさせていこう。

魔法名	属性	効果
アスピル	ー	MPを吸収し、唱えたキャラクターのMPを回復する
オーラ	ー	一時的に装備している武器の攻撃力を上げる
カーズ	精神攻撃	一定の状態で呪い状態にする
クラウダ	毒	毒素の攻撃でダメージを与える
コンフュ	精神攻撃	一定の確率で混乱状態にする
サンダー	雷	稲妻の攻撃でダメージを与える
スタン	神経	一定の確率でまひ状態にする
ストップ	物質変化	動きを止めて操作不能にする
スリプル	精神攻撃	一定の確率で眠り状態にする
デジョン	物質変化	戦闘時：異次元に転送し即死させる、ダンジョン時移動：上の階に戻る
デス	死	一定の確率で即死させる
トード	物質変化	一定の確率で蛙状態にする
ドレイン	ー	HPを吸収し、唱えたキャラクターのMPを回復する
バーサク	ー	一時的に攻撃力を上げる
ファイア	炎	炎の攻撃でダメージを与える
ブライン	神経	一定の確率で暗闇状態にする
ブリザド	冷気	冷気の攻撃でダメージを与える
フレアー	ー	核融合による高熱でダメージを与える
ブレイク	物質変化	一定の確率で石化状態にする
ヘイスト	ー	一時的に素早さを上げ、攻撃回数を増やす

魔法の本一覧

魔法の本は、魔法を覚える以外に、アイテムとして使うことで、その魔法の効果を発揮する。使うと消えてしまうため、大量に必要だが、LVを上げるのが面倒ならば、アイテムとして使うのもアリだ。

■データの見方
本の名前：その本の名称
効果：アイテムとして使ったときの効果。
おもな入手場所：その本が手に入る場所。
魔法屋の場合はカッコ内に価格を明記した。

本の名前	効果	おもな入手場所(価格)
アスピルのほん	モンスター全体をアスピル8で攻撃する	ミシディアの洞窟B5F
アルテマのほん	モンスター全体をアルテマ8で攻撃する	ミシディアの塔10F
アルテマのほん(SOR)	モンスター全体をアルテマ8で攻撃する	クリスタルの部屋
アンチのほん	モンスター全体をアンチ8で攻撃する	サラマンドの町(1000ギル)
ウォールのほん	味方全員にウォール8をかける	ミシディアの町(5000ギル)
エスナのほん	味方全員にエスナ8をかける	バフスクの町(600ギル)
オーラのほん	使ったキャラにオーラ6をかける	フィン城2F
カーズのほん	モンスター全体にカーズ6をかける	ディストの城1F
クラウダのほん	モンスター全体をクラウダ8で攻撃する	南の島B2F
ケアルのほん	味方全員にケアル8をかける	アルテアの町(100ギル)
コンフュのほん	モンスター全体にコンフェ6をかける	ファイアギガースが落とす
サイレスのほん	モンスター全体にサイレス8をかける	バフスクの町(600ギル)
サンダーのほん	モンスター全体をサンダー8で攻撃する	アルテアの町(150ギル)
シェルのほん	味方全員にシェル8をかける	パルムの町(300ギル)
スタンのほん	モンスター全体にスタン6をかける	ディストの城1F
ストップのほん	モンスター全体にストップ6をかける	ディストの城1F
スリプルのほん	モンスター全体にスリプル6をかける	南の島B5F
スロウのほん	モンスター全体にスロウ8をかける	フィンの町(2000ギル)
チェンジのほん	モンスター全体をチェンジ8で攻撃する	ミシディアの町(5000ギル)
デジョンのほん	モンスター全体をデジョン6で攻撃する	サラマンドの町(1000ギル)
デスのほん	モンスター全体をデス6で攻撃する	ジェイドB3F(10000ギル)
デスペルのほん	モンスター全体にデスペル8をかける	フィンの町(2000ギル)
テレポのほん	モンスター全体をテレポ8で攻撃する	サラマンドの町(1000ギル)
トードのほん	モンスター全体にトード6をかける	フィン城3F
ドレインのほん	モンスター全体をドレイン8で攻撃する	ミシディアの洞窟B5F
バーサクのほん	使ったキャラにバーサク6をかける	ジェイドB3F(10000ギル)
バスナのほん	味方全員にバスナ8をかける	バフスクの町(600ギル)
バリアのほん	味方全員にバリア8をかける	ミシディアの町(5000ギル)
ファイアのほん	モンスター全体をファイア8で攻撃する	アルテアの町(150ギル)
フィアーのほん	モンスター全体にフィアー8をかける	バフスクの町(600ギル)
フォーグのほん	モンスター全体にフォーグ8をかける	フィンの町(2000ギル)
ブラインのほん	モンスター全体にブライン6をかける	南の島B2F
ブリザドのほん	モンスター全体をブリザド8で攻撃する	アルテアの町(150ギル)
ブリンクのほん	味方全員にブリンク8をかける	パルムの町(300ギル)
フレアーのほん	モンスター全体をフレアー8で攻撃する	ジェイドB3F(40000ギル)
ブレイクのほん	モンスター全体にブレイク6をかける	フィン城3F
プロテスのほん	味方全員にプロテス8をかける	パルムの町(300ギル)
ヘイストのほん	味方全員にヘイスト6をかける	ジェイドB3F(20000ギル)
ホーリーのほん	モンスター全体をホーリー8で攻撃する	ミシディアの町(20000ギル)
ミニマムのほん	モンスター全体にミニマム8をかける	フィンの町(2000ギル)
レイズのほん	味方全員にレイズ8をかける	サラマンドの町(1000ギル)

アイテムデータ

武器

物理攻撃のダメージ量に関係してくる武器。全部で56種類あり、隠しシナリオで登場する一部の武器以外は、基本的にどのキャラクターでも装備することができる。リストは武器の種類別にまとめたので、キャラクターごとに上がっている熟練度に合わせて武器のデータをチェックしていってほしい。ちなみに各武器は攻撃力の低い順に掲載しているが、隠しシナリオでしか入手できない武器に関しては、攻撃力に関係なく一番下にまとめた。データを確認する際は、本編で手に入る武器と勘違いしないように、注意してほしい。

データの見方

攻撃力：武器を装備した際に上昇する攻撃力。
命中率：武器を装備した際に上昇する命中率。
回避率：武器を装備した際に上昇する回避率。
追加ステータス：装備した際に上昇するステータス。
属性：その武器が帯びている属性。
追加効果：HP吸収や猛毒などの追加効果を明記。
使用効果：アイテムとして使った際の効果。
おもな入手場所：その武器が手に入る場所。

ナイフ(全7種)

攻撃力は高くないが、命中率が高い。
攻撃回数で低い攻撃力をカバー。

名称	攻撃力	命中率	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
ナイフ	3	75	1	―	―	―	―	アルテアの町
ダガー	7	65	1	―	―	―	―	パルムの町
ミスリルナイフ	14	67	1	―	―	―	―	アルテアの町
マインゴーシュ	32	70	5	―	―	―	―	大戦艦4F
オリハルコン	50	72	1	―	―	―	―	フィン城B5F
リッパーナイフ	69	75	1	ダメージアップ	―	―	―	竜巻2F
ネコのツメ	86	80	1	―	―	―	―	ジェイドB2F

剣（全15種）

マサムネを筆頭に高い攻撃力が魅力。主戦力キャラクターに持たせたい。

名前	攻撃力	命中率	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
ブラッドソード	0	0	0	攻撃するとHPを回復	―	―	―	フィンの町
ブロードソード	8	60	1	―	―	―	―	アルテアの町
ロングソード	13	50	1	―	―	―	―	サラマンドの町
ミスリルソード	20	50	1	―	―	―	―	アルテアの町
こだいのつるぎ	25	10	1	呪い	―	―	―	雪原の洞窟B5F
ねむりのけん	30	10	1	眠り	―	―	―	大戦艦2F
ウィングソード	42	56	1	―	―	―	―	フィンの町
だいちのつるぎ	52	58	1	―	―	―	―	リバイアサン3F
フレームソード	63	60	1	―	―	―	炎	ミシディアの塔3F
アイスブランド	72	62	1	―	―	―	凍	ミシディアの塔5F
ディフェンダー	78	64	8	―	―	―	―	竜巻5F
サンブレード	83	65	1	―	―	―	―	パラメキア城6F
エクスカリバー	100	75	1	―	―	―	すべて	ディストの城
マサムネ	150	90	2	―	―	ヘイスト11	―	パンデモニウム5F小部屋
ワイルドローズ	100	99	1	―	力+99、知性+99	バーサク16	―	謎の宮殿5F

槍（全10種）

攻撃力は剣におとるが、命中率が高い。使用効果にも注目したい。

名前	攻撃力	命中率	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
ジャベリン	6	65	1	―	―	―	―	アルテアの町
スピア	11	55	1	―	―	―	―	バフスクの町
ミスリルスピア	18	55	1	―	―	―	―	アルテアの町
トライデント	30	57	1	―	―	―	―	フィンの町
まじんのやり	42	60	1	―	―	―	―	南の島
ほのおのやり	54	62	1	―	―	―	炎	ミシディアの町
アイスランス	66	65	1	―	―	―	凍	ミシディアの塔5F
サンダースピア	78	67	1	―	―	いなずま16	稲妻	パラメキア城3F
ホーリーランス	90	70	1	―	―	ホーリー8	―	ジェイドB4F
ひりゅうのやり	120	99	0	―	力+99、素早さ+99	―	―	謎の宮殿5F

斧（全7種）

使用効果のあるものはひとつしかないが、攻撃力は剣や槍にひけをとらない。

名前	攻撃力	命中率	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
アクス	10	55	1	―	―	―	―	パルムの町
バトルアクス	15	45	1	―	―	―	―	サラマンドの町
ミスリルアクス	22	45	1	―	―	―	―	パルムの町
まじんのおの	27	45	1	―	―	―	―	南の島

名前	攻撃力	命中率	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
オーガキラー	58	50	1	―	―	―	―	ミシディアの町
ポイズンアクス	76	55	1	猛毒	―	―	毒	竜巻3F
ルーンアクス	95	60	1	―	―	フォーグ6	―	ジェイドB3F

弓（全7種）

後衛から唯一攻撃できる武器。バーサクの効果を持つよいちのゆみは必須。

名前	攻撃力	命中率	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
ゆみ	1	50	0	―	―	―	―	パルムの町
ロングボウ	5	40	0	―	―	―	―	サラマンドの町
ミスリルボウ	13	40	0	―	―	―	―	パルムの町
くらやみのゆみ	25	0	0	暗闇	―	―	―	大戦艦2F
ほのおのゆみ	42	47	0	―	―	―	炎	フィンの町
こおりのゆみ	56	50	0	―	―	―	凍	ミシディアの町
よいちのゆみ	90	75	0	―	―	バーサク3	―	ジェイドB4F

杖（全10種）

攻撃した相手のHPを回復するいやしの杖など、使用効果があるものが多い。

名前	攻撃力	命中率	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
つえ	4	70	1	―	―	―	―	アルテアの町
メイス	9	60	1	―	―	―	―	パルムの町
ミスリルメイス	16	60	1	―	―	―	―	アルテアの町
ウェアバスター	28	62	1	―	―	―	―	フィンの町

まじゅつのつえ

攻撃力 40　命中率 64　攻撃力 1　追加効果 —
追加ステータス —　使用効果 サンダー5
属性 —　おもな入手場所 ディストの洞窟B2F

ちからのつえ

攻撃力 53　命中率 66　攻撃力 1　追加効果 —
追加ステータス —　使用効果 —
属性 —　おもな入手場所 ミシディアの町

まどうしのつえ

攻撃力 64　命中率 68　攻撃力 1　追加効果 —
追加ステータス —　使用効果 クラウダ16
属性 —　おもな入手場所 ミシディアの塔6F

いやしのつえ

攻撃力 78　命中率 70　攻撃力 1　追加効果 攻撃するとHPを回復
追加ステータス —　使用効果 —
属性 —　おもな入手場所 パラメキア城4F

ダイヤメイス

攻撃力 90　命中率 75　攻撃力 1　追加効果 —
追加ステータス —　使用効果 —
属性 —　おもな入手場所 ジェイドB1F

ほしくずのロッド

攻撃力 90　命中率 99　攻撃力 1　追加効果 —
追加ステータス 知性+99、精神+99、魔力+99　使用効果 ファイア16
属性 —　おもな入手場所 謎の宮殿5F

補足 アイテムとして使える武器について

アイテムとして使うと、特定のLVの魔法と同じ効果を発揮する武器や防具がいくつかある。これらのアイテムの中には、LV11のヘイストやLV8のホーリーなど、LVが高く、威力の高いものが多い。熟練度を上げていなくても、使うだけでこれだけの効果が発揮されるうえにMPも一切消費せず、非常に便利。当然、使っても消えたりもしないので、使わない手はないだろう。ほとんどがショップでは買えない非売品だが、絶対に手に入れておきたい。

←マサムネはラストダンジョンで手に入るため、使える期間が短いだが、全員にヘイストLV11の効果があり、ボス戦でかなり重宝する。

"使える"武器・防具

武器／防具	効果	
サンダースピア	モンスター全体にいなずま16の効果。稲妻の攻撃でダメージを与える	パラメキア城3F
ホーリーランス	モンスター全体にホーリー8の効果。聖なる力でダメージを与える	ジェイドB4F
マサムネ	味方全員にヘイスト11の効果。一時的に素早さを上げ、攻撃回数増やす	パンデモニウム5F小部屋
まじゅつのつえ	モンスター全体にサンダー5の効果。稲妻の攻撃でダメージを与える	ディストの洞窟B2F
まどうしのつえ	モンスター全体にクラウダ16の効果。毒素の攻撃でダメージを与える	ミシディアの塔6F
よいちのゆみ	味方全員にバーサク3の効果。一時的に攻撃力を上げる	ジェイドB4F
ルーンアクス	モンスター全体にフォーグ6の効果。一定の確率で忘れる状態にする	ジェイドB3F
ほしくずのロッド	モンスター全体にファイア16の効果。炎の攻撃でダメージを与える	謎の宮殿5F(エクストラシナリオ)
ワイルドローズ	味方全員にバーサク16の効果。一時的に攻撃力を上げる	謎の宮殿5F(エクストラシナリオ)

イベントアイテムも使える

使うことができるのは、武器や防具だけではない。キーアイテムのひりゅうというアイテムも戦闘中に使うことで、LV7のファイアと同じ効果を持つほのおを発動する。効果としてはやや見おとりするところもあるが、炎属性の攻撃の効果を持つのは、このひりゅうだけ。氷属性のモンスターに遭遇した際などに使っていこう。なお、キーアイテムで使えるのは、このひりゅうだけ。それ以外は残念ながら使うことができない。

←ひりゅうは、キーアイテム。宝箱から入手したりしなくても、物語を進めていけば、自然と手に入れることができる。

防具

全部で50種類ある防具は、基本的に防御力の高いものを装備していけば問題ない。ただし、防御力が高い防具には重いものが多く、重い防具ばかり装備すると回避率が0になってしまうので注意が必要だ。リストでは、各防具は防御力の低い順に掲載している。そのため、本編の終盤に手に入る防具が上のほうの段にきていることがあるが、物語の早い段階で手に入るというわけではない。勘違いしないように。また、隠しシナリオでしか入手できない武器に関しては、防御力に関係なく一番下にまとめてある。データを確認する際は、本編で手に入る防具と間違えないように注意しよう。

データの見方

防御力：防具を装備した際に上昇する防御力。
重さ：防具の重量。この重さによって回避率はマイナスされる。
回避率：防具を装備した際に上昇する回避率。
追加ステータス：装備した際に上昇するステータス。
防御属性：その防御が強い属性。
追加効果：HP吸収や猛毒などの追加効果を明記。
使用効果：アイテムとして使った際の効果。
おもな入手場所：その防具が手に入る場所。

鎧（全20種）

体に装備する防具。防御重視ならアーマー、回避重視なら胸当てを選ぼう。

名前	防御力	重さ	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
ふく	1	5	0	―	―	―	―	アルテアの町
かわのよろい	2	6	0	―	―	―	―	ガテアの村
ブロンズアーマー	5	14	0	―	―	―	―	サラマンドの町
どうのむねあて	5	5	0	―	―	―	―	パルムの町
ミスリルアーマー	10	14	0	―	―	―	―	アルテアの町
ぎんのむねあて	10	5	0	―	―	―	―	バフスクの町
おうごんのよろい	15	19	0	―	―	―	―	フィンの町
ルビーのむねあて	15	5	0	―	―	―	―	南の島
ナイトのよろい	22	26	0	―	―	―	―	ミシディアの町

名前	防御力	重さ	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
きんのむねあて	22	5	0	—	—	—	—	フィンの町
ちからだすき	25	5	0	—	力+10	—	—	リバイアサン1F
フレイムアーマー	29	33	0	—	—	—	—	フィン城B4F
しろのローブ	30	5	0	—	精神+10	—	—	ミシディアの塔1F
くろのローブ	35	5	0	—	知性+10	—	—	ミシディアの塔9F
アイスアーマー	36	40	0	—	—	—	—	ミシディアの塔4F
くろしょうぞく	40	0	0	—	素早さ+10	—	—	ミシディアの洞窟B1F
ダイヤアーマー	43	47	0	—	—	—	—	竜巻5F
ダイヤのむねあて	43	5	0	—	—	—	—	パラメキア城1F
ドラゴンアーマー	50	54	0	—	—	—	—	ジェイドB4F
げんじのよろい	75	79	0	—	—	—	—	パンデモニウム6F

兜（全10種）

頭にかぶる防具。全属性の攻撃に耐性のあるリボンがオススメだ。

名前	防御力	重さ	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
かわのぼうし	1	2	0	—	—	—	—	アルテアの町
ブロンズのかぶと	2	5	0	—	—	—	—	パルムの町
ミスリルのかぶと	4	5	0	—	—	—	—	アルテアの町
きょじんのかぶと	6	13	0	—	力+10	—	—	フィンの町

名前	防御力	重さ	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
リボン	10	0	0	―	―	―	―	パンデモニウム6F
きんのかみかざり	11	2	0	―	素早さ＋10	―	―	ミシディアの洞窟B1F
ねじりはちまき	12	2	0	―	力＋10	―	―	リバイアサン1F
ほのおのかぶと	13	14	0	―	―	―	―	ミシディアの塔3F
ダイヤのかぶと	17	18	0	―	―	―	―	竜巻4F
げんじのかぶと	30	31	0	―	―	―	―	パンデモニウム5F

盾（全9種）

手に持たせる防具。耐性を持ったものが多いので、使い分けていきたい。

名前	防御力	重さ	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
バックラー	0	0	4	―	―	―	―	アルテアの町
ブロンズのたて	0	0	5	―	―	―	―	パルムの町
ミスリルのたて	0	0	6	―	―	―	―	アルテアの町
おうごんのたて	0	0	7	―	―	―	毒	フィンの町
アイスシールド	0	0	7	―	―	―	炎	ミシディアの町
ほのおのたて	0	0	7	―	―	―	凍	フィン城B3F
ダイヤシールド	0	0	7	―	―	―	稲妻	リバイアサン3F
ドラゴンのたて	0	0	9	―	―	―	炎、凍、稲妻、毒	ブルードラゴンが落とす
イージスのたて	0	0	10	―	―	―	神経、死、精神、物質	ジェイドB4F

小手 (全11種)

腕に装着する防具。盾同様、耐性を持ったものが多い。

名前	防御力	重さ	回避率	追加効果	追加ステータス	使用効果	属性	おもな入手場所
かわのてぶくろ	1	3	0	—	—	—	—	アルテアの町
ブロンズのこて	3	8	0	—	—	—	—	パルムの町
ミスリルのこて	6	8	0	—	—	—	—	アルテアの町
とうぞくのこて	15	3	0	—	素早さ+10	—	—	ミシディアの町
きょじんのこて	15	17	0	—	力+10	—	—	ミシディアの町
まもりのゆびわ	18	3	0	—	—	—	—	ジェイドB5F
パワーリスト	19	3	0	—	力+10	—	—	リバイアサン2F
こおりのこて	20	22	0	—	—	—	—	ミシディアの塔4F
ダイヤのこて	25	27	0	—	—	—	—	竜巻4F
ブレイサー	30	5	0	—	力+99、体力+99	—	—	謎の宮殿6F
げんじのこて	45	47	0	—	—	—	—	パンデモニウム5F

装備するとステータスの上がる武器や防具

装備すると防御力や回避率以外に、力や素早さといったステータスが上昇する特殊な防具もある。伸びの悪いステータスがある場合や、魔法の威力を高めるために精神や知性といった特定のステータスをより特化させたいときなどに、装備させていくといいだろう。ちなみに右表下4つのアイテムは、いずれも隠しシナリオで登場するアイテム。特定のステータスが最大になるが、特定のキャラクターしか装備できない専用の武器・防具となっている。

アイテム名	ちから	すばやさ	体力	知性	精神	魔力
きょしんのかぶと	10		—	—	—	—
きょじんのこて	10	—	—	—	—	—
きんのかみかざり	—	10	—	—	—	—
くろしょうぞく	—	10	—	—	—	—
くろのローブ	—	—	-	10	—	—
しろのローブ	—	—	—	—	10	—
ちからだすき	10	—	—	—	—	-
とうぞくのこて	—	10	—	—	—	—
ねじりはちまき	10	—	—		—	—
パワーリスト	10	—	—	—	—	—
ひりゅうのやり	99	99			—	—
ブレイサー	99	—	99	—	—	—
ほしくずのロッド	—	—	—	99	99	99
ワイルドローズ	99	—	—	99	—	—

アイテム

アイテムはその役割によって、大きく3つに分けることができる。消耗したHPを回復したり、石化や毒といったステータス異常を治したりする回復アイテム。モンスターにダメージを与えたり、ステータスを上昇させたりと戦いをサポートしてくれる戦闘アイテム。物語を進めるうえで必要不可欠なイベントアイテム。それぞれにどんな効果を持ったアイテムがあるのかリストで確認していこう。

回復アイテム（全12種）

すべてのアイテムは道具屋で購入できる。もしもにそなえ、持てるだけ持っておきたい。

データの見方
買値：道具屋で買える値段。
売値：道具屋で売った際の値段。
入手場所：そのアイテムが買える町や手に入る場所。
効果：そのアイテムを使った際の効果。

アイテム	買値	売値	入手場所	効果
ポーション	30	15	道具屋のある町すべて	味方ひとりのHPを少し回復する
どくけし	30	15	道具屋のある町すべて	味方ひとりの毒状態を治す
きんのはり	500	250	道具屋のある町すべて	味方ひとりの石化状態を治す
じゅうじか	80	40	道具屋のある町すべて	味方ひとりの呪い状態を治す
おとめのキッス	500	250	道具屋のある町すべて	味方ひとりの蛙状態を治す
とんかち	60	30	道具屋のある町すべて	味方ひとりの忘れる状態を治す
めぐすり	40	20	道具屋のある町すべて	味方ひとりの暗闇状態を治す
フェニックスのお	500	250	道具屋のある町すべて	味方ひとりの戦闘不能状態を治す
エリクサー	50000	25000	道具屋のある町すべて	味方全員のHPとMPを完全回復する
エーテル	1000	500	道具屋のある町すべて	味方ひとりのMPを少し回復する
ハイポーション	150	75	道具屋のある町すべて	味方ひとりのHPを回復する
コテージ	2000	1000	道具屋のある町すべて	味方全員のHPとMPを完全回復する。フィールドでのみ使用可能

戦闘アイテム（全19種）

魔法の効果を持ったものが多い。LVを上げるのが面倒なら、アイテムで代用していこう。

データの見方
買値：道具屋で買える値段。
売値：道具屋で売った際の値段。
入手場所：そのアイテムが買える町や手に入る場所。
効果：そのアイテムを使った際の効果。

アイテム	買値	売値	入手場所	効果
ウィンドフルート	非売品	1500	パラメキア城8F	たつまき13の効果。モンスター全体にダメージをあたえる
だいちのドラム	3000	1500	南の島	じしん10の攻撃。モンスター全体にダメージをあたえる
にんにく	非売品	50	南の島B3F	アンデッド系のモンスター全体にダメージをあたえる
ユニコーンのつの	非売品	500	ディストの城1F	バスナ16の効果。味方全体にステータス異常を治す
なんきょくのかぜ	非売品	500	雪原の洞窟B3F	ふぶき16の効果。モンスター全体に凍気属性の攻撃をする
けんじゃのちえ	非売品	5000	ディストの城1F	戦闘時のみ味方ひとりの知性を99にする

アイテム	買値	売値	入手場所	効果
せいじゃのこころ	非売品	5000	ディストの城1F	戦闘時のみ味方ひとりの精神を99にする
エルメスのくつ	非売品	400	ミシディアの塔7F	ヘイスト8の効果。味方ひとりの素早さを上げる
くものいと	非売品	250	フィン城B3F	スロウ9の効果。モンスター全体の素早さを下げる
ちんもくのかね	非売品	1500	ミシディアの洞窟B4F	サイレス16の効果。一定の確率でモンスター全体を沈黙状態にする
すなどけい	非売品	300	ミシディアの塔9F	ストップ8の効果。一定の確率でモンスター全体の動きを止める
しにがみのぞう	非売品	4000	南の島B5F	フィアー10の効果。モンスター全体の逃げる確率が上がる
バッカスのさけ	非売品	300	ゴートスが落とす	味方ひとりの回避率を下げる代わりに攻撃力が上げる
りゅうさんのビン	非売品	300	ディストの洞窟B4F	どくぎり16の効果。モンスター全体に毒属性の攻撃をする
ねむりそう	非売品	400	南の島B2F	スリプル16の効果。一定の確率でモンスター全体を眠り状態にする
つめたがい	非売品	250	シードラゴンが落とす	シェル16の効果。味方ひとりの魔法防御力を上げる
うらぎりのきば	非売品	500	フィン城B4F	コンフュ16の効果。一定の確率でモンスター全体を混乱状態にする
ミスリルミラー	非売品	500	ディストの洞窟B3F	ウォール16の効果。味方ひとりに黒魔法をふせぐ壁を張る
ヘルファイヤー	非売品	150	パラメキア城8F	ファイア5の効果。モンスター全体に炎属性の攻撃をする

イベントアイテム(全14種)

通行証をのぞき、このどれかひとつでも取り忘れていると、先に進むことができない。

データの見方

入手場所：そのアイテムが入手できる場所。
効果：そのアイテムを使った際の効果。

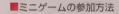
アイテム	入手場所	効果
リング	フィンの町	持っている状態でBボタン+セレクトでワールドマップが見ることができる
カヌー	アルテアの町	湖や川を自由に移動することのできる小さな船。ミンウからもらう
つうこうしょう	バフスクの洞窟	大戦艦に入るために必要なアイテム。ちなみになくても大戦艦には入れる
ミスリル	セミテの滝の洞窟	魔法の金属。アルテアの町のトブールに渡すとミスリル製の武器・防具が購入可能に
せつじょうせん	セミテの滝の洞窟	雪原を移動することのできる小さな船。ヨーゼフからもらう
めがみのベル	雪原の洞窟	カシュオーン城の扉を開くのに必要なアイテム
エギルのたいまつ	カシュオーン城	たいようのほのおを手に入れるために必要なアイテム
たいようのほのお	カシュオーン城	大戦艦を破壊するためのアイテム
ペンダント	ディストの洞窟	竜騎士の証。飛竜と話しができるようになる
ひりゅうのたまご	ディストの洞窟	飛竜のたまご。命の泉に沈めておくとふ化する
しろいかめん	フィンの町	ミシディアの洞窟の封印を解くための白い仮面
くろいかめん	南の島	ドッペルゲンガーを消すことができる黒い仮面
クリスタルロッド	ミシディアの洞窟	ミシディアの塔に入るために必要なアイテム
ひりゅう	フィンの町	竜巻に入れるようになる。道具として使うとほのお7の効果を持つ

おまけ

雪上船のミニゲーム

雪原の洞窟に向かう際に乗ることになる雪上船。この雪上船に乗った状態で、右下の「ミニゲームの参加方法」というところの操作を行なうと、ミニゲームを遊ぶことができる。ミニゲームは、いわゆるトランプの神経衰弱。フリオニールやマリア、ガイといった登場人物の描かれた、裏返しになった16枚のカードを2枚ずつめくっていき、ペアの完成をめざす。8組すべてのペアを完成させればクリアだ。ペアがそろわなかった場合はミス。クリアすると、そのミスの回数に応じて、賞品がもらえる。下にまとめた賞品リストを見てもらえばわかるが、ミスが少ないほど、貴重なアイテムを入手することができる。記憶力をフル活用し、ミスを減らし、豪華賞品の入手をめざしていこう。

なお、LV16のトードを覚えているキャラクターがいる場合は、エクストラバージョンとなる。ルールはまったく同じだが、カードの絵柄がカエルとなり、賞品の内容も変わる。もらえる賞品は通常のバージョンのものよりもいいので、できればエクストラバージョンでプレイしていきたい。

■ミニゲームの参加方法

・通常バージョン
雪上船に乗っている状態で、Aボタンを押しながらBボタンを22回押す
・エクストラバージョン
レベル16のトードを覚えたキャラがいれば自動的にエキストラバージョンになる

←ミニゲームはいくらプレイしてもタダ、うまくいけば、大量のギルを入手できるかもしれないので、積極的にチャレンジしたい。

■通常バージョンの賞品

ミスの回数	獲得ギル&賞品	
0ミス	20000ギル	エリクサー、コテージ
1ミス	15000ギル	エリクサー
2ミス	10000ギル	フェニックスのお、コテージ
3ミス	5000ギル	フェニックスのお
4ミス	2500ギル	きんのはり、エーテル
5ミス	1500ギル	エーテル
6ミス	500ギル	きんのはり
7ミス	300ギル	ハイポーション、どくけし
8ミス	200ギル	ハイポーション
9ミス	100ギル	ポーション、どくけし
10ミス以上	0ギル	ポーション

■エクストラバージョンの賞品

ミスの回数	獲得ギル&賞品	
0ミス	40000ギル	マサムネ
1ミス	25000ギル	イージスのたて
2ミス	10000ギル	げんじのよろい
3ミス	5000ギル	げんじのこて
4ミス	3000ギル	げんじのかぶと
5ミス	2500ギル	エルメスのくつ
6ミス	1500ギル	けんじゃのちえ
7ミス	1000ギル	せいじゃのこころ
8ミス	500ギル	バッカスのさけ
9ミス	300ギル	つめたがい
10ミス以上	100ギル	なし

ミスを少なくするための3つの秘訣

カードの並びは毎回ランダム。パターンなども一切ないため、ひとつひとつカードをめくり、どの場所に誰のカードがあったのかを覚え、地道にペアを作っていくことになる。これといった完ペキなクリア方法はないのだ。ただし、ミスを少なくするためのコツはいくつかある。ここでは、そのコツを紹介していくので、参考にプレイしていってほしい。ちなみにタイムを更新すると獲得できるギルが2倍になる。何もしなくてもタイムは進んでいってしまい、ポーズなどでタイムを止めることもできないので、できるだけ素早くカードはめくっていきたい。ただし、最初のクリアタイムは99分59秒。いきなりいい記録を狙わず、最初は20分、つぎは15分といった具合に、わざとゆっくりクリアし、何度もクリアタイムを更新。できるだけ多くギルを獲得していくといいだろう。

←運よくめくったカードがペアだったなど、運にはかなり左右されるが、解説のコツを活かせば、ミスは5回程度におさえられる。

←0ミスクリアは、テクニックというよりはズバリ運。こればかりは狙って取ることはできない。うまくいけばといったところだ。

カードを覚えやすいようにキャラクターの名前を略して覚える

カードを覚える際は、カードに描かれているキャラクターを覚えることになるが、フリオニールやリチャード、ゴードンなど名前が長く、覚えるのが大変。偶然にも各キャラクターの頭の文字は、すべて異なるので、右にまとめたように、フリオニールはフ、マリアはマといった具合に名前を略して覚えると覚えやすい。

■略し方の一例

名前	略し方	名前	略し方
フリオニール	→フ	マリア	→マ
ガイ	→ガ	ミンウ	→ミ
ヨーゼフ	→ヨ	ゴードン	→ゴ
レイラ	→レ	リチャード	→リ

←略し方はあくまでも一例。数字に置き換えたほうが覚えやすいなど、覚えやすい略し方がほかにあれば、それを使おう。

カードは順にめくっていく

むやみやたらにカードをめくっていくと、どこに誰のカードがあったのかわからなくなってしまいやすい。カードの場所を少しでも把握しやすくするためにも、カードは必ず左上から順にめくっていくなど、自分なりにカードをめくる順番を決めよう。上で解説したキャラクターの名前を略すテクニックを併せて活用し、左上からフ、ミ、リとカードを略して覚えていけば、かなり効率よくカードを覚えることができるはずだ。

←ゲームスタート時、カーソルはつねに左上にある。少しでもタイム短縮を図るためにも左上から順にめくっていくのがベストだろう。

ミスが増えてしまったらあきらめるのも手

Bボタンを押すと、その回のプレイを途中でやめ、再度やりなおすことができる。ミスが重なってしまい、狙っているアイテムがもう手に入らないといった場合は、あきらめてやり直すのもひとつの手だ。ただしミスの回数に関係なく、クリアすると通常バージョンの場合はポーション、エキストラバージョンの場合は100ギルが必ずもらえる。ミニゲームを遊ぶにはとくに料金は必要ない。タダでアイテムがもらえるので、クリアをめざしてもいい。

←Bボタンを押した段階ですぐにやり直しとなってしまう。まちがってボタンを押してしまったということがないように注意したい。

モンスター図鑑

モンスター図鑑は、冒険中に出現するモンスターのHPや耐性などのデータを閲覧できるモード。データは最初から全部見られるわけではなく、倒すと見られるようになる。逃げられたりした場合は、登録されないので、確実に倒すように。169体すべてのモンスターを倒し、めざせ図鑑100％！

←倒していないモンスターの部分は？？？と表示されているが、倒すと自動的に登録され、データが見られるようになる。

←図鑑をすべて埋めるのは、なかなか難しい。P456で埋めるコツを解説しているので、参考に図鑑コンプリートをめざそう。

■モンスター図鑑のリスト

No.	モンスター名	29	スペクター	58	ブレイン	87	キラーマンティス	116	アイスギガース	145	マザーブレイン
1	レッグイーター	30	ゴースト	59	パラサイト	88	マンティスキング	117	サンダーギガース	146	ブラッディボーン
2	バンパイアソーン	31	ありじごく	60	メガパラサイト	89	マンティスデビル	118	ベヒーモス	147	ウォーグウルフ
3	ホーネット	32	さつじんノコギリ	61	ウェアウルフ	90	しんえいたい	119	キングベヒーモス	148	サタナジュニア
4	クィーンビー	33	ゴートス	62	ウルフデビル	91	くろきし	120	ホワイトドラゴン	149	ダークマジシャン
5	スノーマン	34	ビーストデーモン	63	インプ	92	デスライダー	121	グリーンドラゴン	150	キマイラブレイン
6	サスカッチ	35	キマイラ	64	ピットフィーンド	93	ウッドゴーレム	122	ブルードラゴン	151	マザーラミア
7	アイシクル	36	ゴーギマイラ	65	モルボル	94	ストーンゴーレム	123	レッドドラゴン	152	ケットシー
8	しょうにゅうせき	37	スフィンクマイラ	66	ランドモルボル	95	ミスリルゴーレム	124	テツキョジン	153	ツインヘッド
9	コラム	38	デスフラワー	67	モルボルグレート	96	ゴブリン	125	ティアマット	154	カトブレパス
10	スプリンター	39	あくまのはな	68	バシリスク	97	ゴブリンガード	126	ベルゼブル	155	オルカト
11	ビッグバード	40	キラーフィッシュ	69	サラマンダー	98	ゴブリンプリンス	127	アスタロート	156	モルボルワースト
12	アダマンタイマイ	41	エレキフィッシュ	70	アイスリザード	99	バルーン	128	こうてい（2回目）	157	カオスライダー
13	ランドタートル	42	ダイブイーグル	71	アイメーバ	100	グレネード	129	ギガパラサイト	158	ゴールドゴーレム
14	オーガ	43	コカトリス	72	ヘクトアイズ	101	マイン	130	ソウルイーター	159	ブラックドラゴン
15	オーガメイジ	44	かいぞく	73	ラウンドウォーム	102	ボム	131	ピロリスク	160	ダークベヒーモス
16	オーガチーフ	45	バッカニア	74	サンドウォーム	103	ソルジャー	132	プリンプリンセス	161	コウテツキョジン
17	デュアルヘッド	46	ボーゲン	75	アビスウォーム	104	サージェント	133	デスナイト	162	こうてい（SOR）
18	ゾンビ2ヘッド	47	ゾンビボーゲン	76	グリーンスライム	105	キャプテン	134	ミスバンパイア	163	ヤマタノオロチ
19	ウェアラット	48	ビッグホーン	77	イエローゼリー	106	ジェネラル	135	ビッグフット	164	ベルゼブルソウル
20	スタナー	49	タスクライノ	78	レッドマシュマロ	107	マジシャン	136	ギルガメ	165	ルシファー
21	デッドヘッド	50	ポイズントード	79	ブラックプリン	108	ソーサラー	137	ビーストデビル	166	くろきし(SOR)
22	スカル	51	ギガントード	80	レッドソウル	109	ウィザード	138	シーサーペント	167	ゾンビボーゲン(SOR)
23	ゾンビ	52	シースネイク	81	グリーンソウル	110	ウェアパンサー	139	デスホーン	168	ラウンドウォーム(SOR)
24	グール	53	シードラゴン	82	イエローソウル	111	クアール	140	ギガースウォーム	169	アルテマウェポン
25	ガスト	54	ランドレイ	83	バンパイアガール	112	ラミア	141	グラシャラボラス		
26	レブナント	55	マンタレイ	84	バンパイアレディ	113	ラミアクィーン	142	リルマーダー		
27	シャドウ	56	フライングレイ	85	こうてい	114	ヒルギガース	143	ピュロボロス		
28	レイス	57	チェンジャー	86	こうていののろい	115	ファイアギガース	144	ダークソウル		

図鑑を埋められるかはレアモンスター次第？

モンスターの中には、なかなか出会えないモンスターが数種類いる。これらのモンスターは、極端に出現率が低いため、図鑑を埋める際のひとつのポイントになってくる。もし偶然にでもこれらのモンスターに遭遇したら、ぜひ倒したいのだが、どれも能力が高い強敵。ボスクラスの能力を持つものもいるので、モンスター図鑑を埋める際は、十分太刀打ちできるだけの能力、具体的にはラスボスをラクに倒せる程度までパーティを育てておく必要があるだろう。

■出現率の低いモンスター

サンドウォーム
ギガントード
テツキョジン
マンティスキング

シナリオ攻略

SCENARIO

シナリオチャート&ワールドマップ

シナリオチャート

Scene1　のばら

Scene2　魔法の金属ミスリル

Scene3　大戦艦をめぐる攻防

Scene4　竜騎士

Scene5　フィン城奪回

Scene6　究極魔法

Scene7　最終決戦

ワールドマップ

ここでは、冒険の中で立ち寄る町やお城、洞窟といった場所をP314の本書の推奨するシナリオチャートに沿って番号順に掲載した。シナリオ攻略内のルート解説でも目的地への行き方を詳しく解説している。それと合わせて町やダンジョンの位置を確認する際などに活用してほしい。

1. アルテアの町
2. ガテアの村
3. フィンの城
4. フィンの町
5. パルムの町
6. ポフトの町
7. サラマンドの町
8. セミテの滝の洞窟
9. バフスクの町
10. バフスクの洞窟
11. 雪原の洞窟
12. カシュオーン城
13. チョコボの森
14. 大戦艦
15. ディストの城
16. ディストの洞窟
17. 闘技場
18. キャンプ
19. ミシディアの町
20. 南の島
21. ミシディアの洞窟
22. リバイアサン
23. ミシディアの塔
24. 竜巻
25. パラメキア城
26. ジェイド
27. パンデモニウム

シナリオ攻略ページの見方

本書の中のシナリオ攻略では、目的地までの行き方やつぎにすべき行動を解説した「ルート解説」、町やお城での目的やショップのデータをまとめた「タウン解説」、ダンジョンの突破法やボスの攻略法を紹介した「ダンジョン解説」の3つページにわけて攻略している。記載されている解説やデータは、それぞれのページによって異なる。まずはここでは、各ページの見方を紹介していくので、スムーズに攻略していくためにも、各ページの見方をしっかりと確認しておこう。

■Route Guide　ルート解説ページ

❶**目的地**：つぎに向かうことになる場所を明記。

❷**目的地までの注意点**：目的地に向かうまでにしておかなくてはいけないことや注意したい点を解説。

❸**チャート**：目的地からそのつぎのルート解説を行なっている目的地までにすべきことを明記。

❹**ルート**：目的地へのルートを解説したマップ。矢印がルートを表わし、黄色は徒歩、青色は船やカヌー、赤は飛空艇、オレンジは雪上船やチョコボで移動することを表わしている。各ルートの番号は下の番号と対応しており、そのルートがどこからどこへのルートを表わしているかがわかる。

❺**途中出現するモンスター**：目的地へ向かう際に遭遇するモンスターのリスト。カッコ内の数字は出現するモンスターの数を表わしており、「0～6匹」ならランダムで0から6匹出現することを示す。

❻**注意したいモンスター**：ルート上で遭遇するモンスターの中でとくに注意したいモンスターを掲載。

❼**コラム**：目的地へ向かう際以外にやっておきたいことや注意したい点を解説している。なお、ボス攻略が入る場合もある。見方はP318を参照のこと。

■Town Guide　タウン解説ページ

❶ **町や城の名前**：その町や城の名称。

❷ **物語解説**：物語のあらすじを紹介。

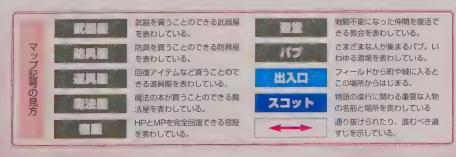
❸ **ワールドマップでの位置**：その町や城がワールドマップではどの位置にあるのかを明記。P315のワールドマップと対応している。

❹ **目的と解説**：その町や城でするべきことや、その際の注意点を解説している。

❺ **買物ガイド**：ショップのある町のみ掲載。どの武器や防具、魔法を買ったらいいのかを紹介している。

❻ **アイテムデータ**：宝箱に入っているアイテムを表わしている。マップ上の数字と対応しており、どの場所の宝箱に何が入っているのか確認できる。ただし、宝箱が複数かたまって配置されている場所では、数字をまとめている場合があるので、確認する際は注意してほしい。

❼ **マップ**：その町や城の全景や部屋などのマップ。各ショップの位置や重要人物も表記しているので、場所を確認する際に活用してほしい。またマップの赤いラインは、ラインの部分で各マップ同士がつながっていることを表わしている。なお、各記号の見方については下記を参照してほしい。

❽ **ショップデータ**：ショップのある町のみ掲載。その町のショップで買うことのできる商品をリストにしたもの。なお、各町ごとに道具屋で売っている商品を掲載しているが、道具屋で売っている商品はどの町も同じなので覚えておこう。

❶ **ダンジョン名**：その洞窟や塔の名称。
❷ **物語解説**：このダンジョンにくることになった経緯や目的を簡単に紹介。
❸ **ワールドマップでの位置**：そのダンジョンがワールドマップではどの位置にあるのかを明記。P315のワールドマップと対応している。
❹ **目的と解説**：そのダンジョンでするべきこと、その際の注意点を解説。また、ダンジョンの特徴や出現するモンスターの傾向についても明記している。
❺ **ステータスチェック**：このダンジョンを突破するために、パーティをどの程度まで育てておく必要があるか、その目安を解説している。
❻ **攻略アドバイス**：そのダンジョンでとくに注意したいことや、覚えておきたい特徴をピックアップして解説している。攻略するうえで覚えておきたい情報をまとめているので、ダンジョン攻略前には必ず目を通すようにしたい。
❼ **アイテム入手**：このダンジョンには、どんなアイテムが手に入るのか、また、アイテムを回収する際の注意点などを解説している。
❽ **注意したいモンスター**：ダンジョン内に出現するモンスターの中でとくに注意したいモンスターを掲載。HPや弱点、抵抗、注意したい点、詳細なデータが掲載されているページ数を明記した。
❾ **コラム**：ダンジョンの攻略以外で知っておきたいことや注意したい点を解説している。
❿ **フロアマップ**：各フロアのマップ。階段や宝箱、ボスの位置などを明記している。またマップの赤いラインは、ラインの部分で各マップ同士がつながっていることを表わしている。記号の見方については、ページ下「マップ記号の見方」を参照。
⓫ **マップ解説**：各マップでの注意点や、進むべきルートなどについて解説している。取っておきたいアイテムなどについて解説している場合もある。
⓬ **アイテムリスト**：宝箱に入っているアイテムを表わしている。マップ上の数字と対応しており、どの場所の宝箱に何が入っているのか確認できる。ただし、宝箱が複数かたまって配置されている場所では、数字をまとめている場合があるので、確認する際は注意してほしい。また、アイテム名の後ろにカッコでモンスターの名前があるものは、宝箱を開けると、そのモンスターが出現して戦闘に突入することを表わす。アイテム名の後ろにモンスターの名前がある場合は注意してほしい。
⓭ **出現するモンスター**：各フロアに出現するモンスターの組み合わせをリストにしたもの。カッコ内の数字は出現するモンスターの数を表しており、たとえば「0〜6匹」なら、ランダムで0から6匹出現することを示している。
⓮ **ボス攻略**：ボスが出現する場合のみ掲載。ボスを倒すためのコツと、HPや弱点、抵抗などの攻略に必要なデータを掲載している。ちなみにボスの出現する場所の奥には、ダンジョンの外へと向かえるワープゾーンがあることが多い。これらのワープゾーンは、手前にいるボスを倒さないと動き出さないことが多い。

宝箱を表している。数字はアイテムデータの番号と対応しており、何が入っているかわかるようになっている。ただし、複数の宝箱がかたまってある場合は、まとめて表記している。

各マップのつながりを表している。同じアルファベット同士がそれぞれ対応しており、Aの階段を登れば、もうひとつのAの階段に出るといったようになっている。対応する記号が別のページにある場合は、検索しやすいように、ページ数を記号の明記している。

その場所からダンジョンの外に出られることを表している。

フィールドからダンジョンに入ると、この場所にはじまる。

ボスがいることを表す。話しかけると戦闘になるので、注意。

物語に関係する人物や注目したい人物などもマップに記載。

モンスターの出現率の高い小部屋につながっている。メリットはないので、入らないように。

通り抜けられることのできる隠し通路や、迷路のようになっており迷いやすい場所での正しいルートを示している。

Scene1

アルテアの町

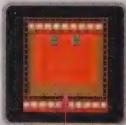
目的 反乱軍の人々から情報を聞く

アルテアの町で必ずやっておかなくてはならないのが、作戦会議室にいる王女・ヒルダからキーワードである、「のばら」という単語を教えてもらうこと。最初のヒルダとの会話の際に必ず覚えよう。「のばら」は、つぎの目的地であるフィンの町以外でも、このさき何度も使うことになる非常に重要なキーワード。アルテアの町の中でもこのキーワードを使って、いろいろな情報を聞きだせる。さっそく使ってみよう。

買物ガイド 防具重視で購入

まずは武器や防具を買いそろえたいところだが、つぎに向かうことになるガテアの村のほうがいい武器や防具を売っている。結局、ここで装備をそろえても、買い直すことになるので、武器や防具はおあずけ。ガテアの町では買えない魔法だけを買おう。できればすべての魔法を買いたいところだが、資金が400ギルしかない。まずはファイアとケアルを買い、マリアに覚えさせたい。

●魔方陣の部屋

●作戦会議室

アイテムリスト

反乱軍のアジト
❶ポーション

●反乱軍のアジト

●フィン国王の部屋

●ヒルダ王女の部屋

●アルテアの町

武器屋

品名	価格
ナイフ	40ギル
つえ	50ギル
ジャベリン	80ギル
ブロードソード	100ギル

武器屋（ミスリル入手後）

品名	価格
ミスリルナイフ	400ギル
ミスリルメイス	600ギル
ミスリルスピア	600ギル
ミスリルソード	700ギル

防具屋

品名	価格
バックラー	50ギル
かわのぼうし	50ギル
ふく	20ギル
かわのてぶくろ	30ギル

防具屋（ミスリル入手後）

品名	価格
ミスリルのたて	300ギル
ミスリルかぶと	300ギル
ミスリルアーマー	700ギル
ミスリルのこて	500ギル

魔法屋

品名	価格
ファイアのほん	150ギル
サンダーのほん	150ギル
ブリザドのほん	150ギル
ケアルのほん	100ギル

道具屋

品名	価格
フェニックスのお	500ギル
エーテル	1000ギル
コテージ	2000ギル
エリクサー	50000ギル
ポーション	30ギル
ハイポーション	150ギル
めぐすり	40ギル
どくけし	30ギル
じゅうじか	50ギル
とんかち	60ギル
おとめのキッス	500ギル
きんのはり	500ギル

アルテアの町～ガテアの村～フィンの町

湖に沿うように 北へ進んで行こう

アルテアの町からガテアの村を経由して、北にあるフィンの町へ向かう。ここでの注意点は、できるだけ東側を歩くということ。なぜなら少しでも西に進み過ぎてしまうと、強力なモンスターが出現し、あっけなく全滅してしまうからだ。とくにガテアの村からフィンの町へ向かう際は、湖に沿って進むぐらいの気持ちで歩き、西に行かないようにしよう。

❶アルテアの町～ガテアの村
❷ガテアの町～フィンの村

↑フィンの町の北も強いモンスターが出現する。かなりステータスを上げないと太刀打ちできないので冒険はせず、フィンの町へ。

チャート

途中出現するモンスターリスト

■ゴブリン(1～4匹)
■ホーネット(2～4匹)
■レッグイーター(2～5匹)
■レッグイーター(1～3匹)／ホーネット(1～3匹)

■ゴブリン(4～7匹)
■ゴブリン(0～4匹)／コブリンガード(1～4匹)

■スプリンター(1匹)
■ソルジャー(1匹)
■バンパイアソーン(1～3匹)
■ホーネット(2～4匹)
■レッグイーター(2～5匹)
■レッグイーター(1～3匹)／ホーネット(1～3匹)

ソルジャー HP 45
弱点：なし
耐性：なし
要注意：ゆみの後衛への攻撃
詳細データ→P470

ホーネット HP 6
弱点：なし
耐性：なし
要注意：毒の追加攻撃
詳細データ→P476

バンパイアソーン HP 20
弱点：なし
耐性：神,精
要注意：毒の追加効果
詳細データ→P473

ガテアの村

目的 フィンの町についての情報を集める

ガテアの村での目的は、つぎに向かうフィンの町の情報収集。村の人々に話しかけて、フィンの町に関する情報を集めていこう。情報収集以外にとくにすべきことはないので、ひととおり話を聞いて、買い物などが終わったら、つぎの目的地であるフィンの町へ向かおう。

↑フィンの町では、帝国軍が攻めてきた際に逃げ損ねたパブのマスターが、帝国軍の兵士相手に商売をしているらしい。

買物ガイド 買物の必要性

フィンの町までにボスモンスターとの戦闘はないため、無理に装備を買う必要はない。ただし、この後ミンウが仲間になった際にステータスアップを図りたいのであれば、戦闘にそなえて買える範囲で装備の充実を図っておくといいだろう。

●ガテアの町

武器屋

品名	価格
ジャベリン	80ギル
ブロードソード	100ギル
アクス	100ギル
ゆみ	20ギル

防具屋

品名	価格
バックラー	50ギル
かわのぼうし	50ギル
かわのよろい	100ギル
かわてぶくろ	30ギル

道具屋

品名	価格
フェニックスのお	500ギル
エーテル	1000ギル
コテージ	2000ギル
エリクサー	50000ギル
ポーション	30ギル
ハイポーション	150ギル
めぐすり	40ギル
どくけし	30ギル
じゅうじか	50ギル
とんかち	60ギル
おとめのキッス	500ギル
きんのはり	500ギル

Scene1-④

フィンの町

目的 パブのマスターに会う

まずは逃げ遅れたパブのマスターに会おう。パブは、町の右側にある。P325のマップのルートを参考に向かうこと。マスターは、パブの右上にいる鎧をつけていない人物。この人物に「のばら」とたずねると、隠し通路を教えてくれるので、奥へ進もう。部屋の奥には負傷した兵士のスコットがおり、彼に話しかけると、イベントが発生。リングというアイテムが手に入る。このリングを持って、いったんアルテアに戻ろう。

←町の中にもモンスターが出現するので、注意が必要。無駄な戦闘を避けるためにも、フラフラ町中を歩き回らないようにしよう。

←リングを受け取れば、フィンの町での目的は達成。もうあとはとくにすべきこともないので、アルテアの町へすぐに戻って問題ない。

攻略アドバイス
町の兵士に話しかけない

町のいたるところにいる兵士に話しかけると、キャプテンというモンスターとの戦闘となる。かなりステータスを上げていないと、まったく歯が立たないので、町にいる兵士には絶対に話しかけないこと。

←近づくぶんにはまったく問題はないが、話しかけると有無を言わさず戦闘になる。不用意に近づかないように。

攻略アドバイス
お店は利用できない

フィンは町なので、武器屋や道具屋というお店がある。ただし入口の前に帝国軍の兵士が立っており、利用することができない。兵士に話しかけて倒しても、入口の兵士はいなくならない。素直にあきらめよう。

←ちなみに物語が進み、フィンの町が解放されると、お店が利用できるようになる。まだまだ先のことだが覚えておこう。

キャプテンを倒してみよう

キャプテンは、貴重なアイテムを数多く落とす。とくにほのおのゆみやおうごんのよろいは、序盤で手に入るとかなり戦闘がラクになる。ただし、ステータスをひたすら上げればもちろん倒せるが、時間がかかってしまう。リングを持ってアルテアの町に戻ると仲間になるミンウはテレポを覚えているので、これをじょうずに活用しよう。LV4まで強化する必要があるが、このテレポを使えば、一発でキャプテンを撃破することが可能だ。

←テレポは、ダンジョンに入って使い、また入って使う。これをくり返すだけで、簡単にLVが上げられる。

ほのおのゆみ、おうごんのよろい、カーズのほん、トードのほん

●フィンの町

●パブ

●隠し部屋

アイテムリスト
隠し部屋
❶ポーション
ポーション
ポーション

途中出現するモンスターリスト

■ゴブリン(1～4匹)	■スプリンター(1匹) ■ホーネット(1～4匹)	■レッグイーター(1～3匹)／ホーネット(1～3匹)	■レッグイーター(2～5匹)

アルテアの町～パルムの町～ポフトの町

カヌーで湖を渡って西の地を目指す

アルテアの町に戻り、リングをヒルダに見せると、反乱軍の一員として認めてもらえる。そして、初仕事として魔法の金属・ミスリルの調査に行ったヨーゼフという人物の様子を見てきてほしいと頼まれる。ヨーゼフはサラマンドの町にいる。まずは仲間にくわわったミンウのカヌーを使い、パルムの町を経由し、途中地点であるポフトの町をめざしていこう。

↑ヒルダとの会話ではミスリル以外に、大戦艦や飛空艇といったキーワードも覚えることができる。忘れずに覚えておくこと。

チャート

❶アルテアの町～パルムの町
❷パルムの町～ポフトの町（連絡船）
❸パルムの町～ポフトの町（徒歩）

途中出現するモンスターリスト

- ゴブリン（4～7匹）
- ゴブリン（0～4匹）／コブリンガード（1～4匹）
- スプリンター（1匹）
- ソルジャー（1匹）
- バンパイアソーン（1～3匹）
- ホーネット（2～4匹）
- レッグイーター（2～5匹）
- レッグイーター（1～3匹）／ホーネット（1～3匹）
- コブリン（4～7匹）
- ゴブリン（0～4匹）／コフリンガード（1～4匹）
- サスカッチ（1～5匹）
- スプリンター（1匹）
- ソルジャー（1匹）
- バンパイアソーン（1～3匹）
- ホーネット（7匹）／クィーンビー（1匹）
- レッグイーター（1～3匹）／ホーネット（1～3匹）

クィーンビー HP 30

弱点：なし
耐性：なし
要注意：猛毒の追加効果

詳細データ→P465

ソルジャー HP 45

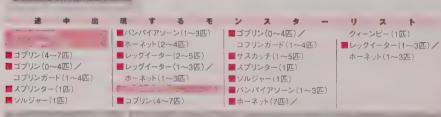
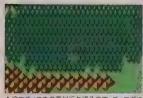
弱点：なし
耐性：なし
要注意：ゆみの後衛への攻撃

詳細データ→P470

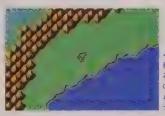
バンパイアソーン HP 20

弱点：なし
耐性：神,精
要注意：毒の追加効果

詳細データ→P473

大陸を横断して ポフトの町に向かう

通常であれば、アルテアの町から西に進み、ポフトの町へ向かうのだが、右のワールドマップのルートように大陸を縦断する形で徒歩のみで向かうこともできる。マップ右下の砂漠のモンスターがかなり強いため、かなりのステータスが必要だが、ちょっと変わった遊び方がしたい人は、一度お試しあれ。

↑途中チョコボの森付近を通るので、チョコボに乗って、ポフトの町に行くこともできる。

砂漠を越えるのに 必要なステータスは？

HPは全員最低でも1000以上。主戦力であるフリオニールとガイの攻撃力は、アルテアの北西に出現するランドタートルやオーガあたりのモンスターが一撃で倒せるぐらいはほしい。また砂漠のモンスターは、ブリザドに弱い。覚えておくのはもちろん、ブリザドをLV5程度までは強化しておきたい。なお、MPは200もあれば戦闘では十分だが、HPの回復などに困らないよう、できるだけ上げておきたい。

←かなり長い距離移動することになる。途中町がないので、回復アイテムもできるだけ買っておきたい。

ミンウがパーティにいるあいだに、大幅なステータスアップを図る

ミンウが仲間になると、ケアルやレイズといった回復魔法が充実する。またプロテスといった補助系の魔法も使えるようになるため、戦闘がかなりラクになる。戦闘がラクになれば、ステータスアップもしやすくなるので、ミンウが仲間になっているあいだにパーティを強化していこう。基本的には、プロテスをかけた仲間同士で攻撃をし合い、熟練度や回避率を上げるなど、セオリーどおりで問題ない。なお、ミンウは消費MPを減らすアンチを使うことができる。MPを上げるのはなかなか難しいので、アンチを仲間にかけて、仲間が消費するMPを減らしつつ、この魔法をとくに重点的に上げていきたい。

↑隠しシナリオでは、本編でのミンウのステータスが引き継がれる。ミンウもしっかり育てておくこと。

パルムの町

目的 連絡船に乗ってポフトの町に向かう

とくにイベントもないので、町の人にひととおり話を聞いたら、つぎの町・ポフトに向かおう。ポフトの町へは徒歩と連絡船で行くことができる。連絡船ならモンスターに遭遇せずにすむが、船賃として32ギルかかる。資金に余裕がないのなら、徒歩でポフトの町へ行こう。

↑出入口の近くにいる船乗り。彼に話しかけて船代を払い、町の外にとまっている船に乗り込めば、自動的にポフトの町に着く。

買物ガイド 防具を買っておこう

売っている商品は武器、防具、魔法すべて、ポフトの町とまったく同じ。さらにつぎに向かうサラマンドの防具はあまり違いがないので、ここでそろえよう。武器はサラマンドのほうがいい物を売っているので見送ること。魔法はプロテスを買おう。

●パルムの町

武器屋

品名	価格
ダガー	150ギル
メイス	150ギル
アクス	100ギル
ゆみ	20ギル

武器屋（ミスリル入手後）

品名	価格
ミスリルスピア	600ギル
ミスリルソード	700ギル
ミスリルアクス	700ギル
ミスリルボウ	500ギル

防具屋

品名	価格
ブロンズのたて	150ギル
ブロンズかぶと	150ギル
どうのむねあて	100ギル
ブロンズのこて	150ギル

魔法屋

品名	価格
ケアルのほん	100ギル
ブリンクのほん	300ギル
プロテスのほん	300ギル
シェルのほん	300ギル

道具屋

品名	価格
フェニックスのお	500ギル
エーテル	1000ギル
コテージ	2000ギル
エリクサー	50000ギル

品名	価格
ポーション	30ギル
ハイポーション	150ギル
めぐすり	40ギル
どくけし	30ギル
じゅうじか	50ギル
とんかち	60ギル
おとめのキッス	500ギル
きんのはり	500ギル

Scene2-② Town Guide ◆タウンガイド

ポフトの町

パルムの町からさらに北東に進んだフリオニールたちは、ポフトの町にたどり着いた。こ[illegible]

目的 ヨーゼフがいるサラマンドの町に向かう

ポフトの町にも、とくにイベントはない。町の人にひととおり話を聞いて回ったら、サラマンドの町に向かおう。なお、パブには飛空艇を作ったシドという人物がいる。のちのちキーワードを教えてもらったりすることになる重要人物なので、ここにいることを必ず覚えておくこと。

↑シドの子分に目的地に応じた代金を払えば、飛空艇で運んでくれる。町の外へ出て、飛空艇の上でAボタンを押して乗船だ。

買物ガイド 商品はパルムと同じ

売っている物はパルムの町と同じ。パルムの町で防具や魔法をそろえていれば、とくになにも買う必要はない。ただし、ポフトの町周辺には、猛毒を持つモンスターが出現する。ミンウがエスナを使えるが、もしもにそなえてどくけしを買っておこう。

●ポフトの町

●パブ

飛空艇の運賃

行き先	運賃
パフスクの町	100ギル
サラマンドの町	200ギル
セミテの滝	300ギル
カシューオンの城	400ギル
ガテアの町	500ギル
フィンの町	600ギル
アルテアの町	700ギル

武器屋

商品	価格
ダガー	150ギル
メイス	150ギル
アクス	100ギル
ゆみ	20ギル

武器屋（ミスリル入手後）

商品	価格
ミスリルスピア	600ギル
ミスリルソード	700ギル
ミスリルアクス	700ギル
ミスリルボウ	500ギル

防具屋

商品	価格
ブロンズのたて	150ギル
ブロンズかぶと	150ギル
どうのむねあて	100ギル
ブロンズのこて	150ギル

魔法屋

商品	価格
ケアルのほん	100ギル
ブリンクのほん	300ギル
プロテスのほん	300ギル
シェルのほん	300ギル

道具屋

商品	価格
フェニックスのお	500ギル
エーテル	1000ギル
コテージ	2000ギル
エリクサー	50000ギル
ポーション	30ギル
ハイポーション	150ギル
めぐすり	40ギル
どくけし	30ギル
じゅうじか	50ギル
とんかち	60ギル
おとめのキッス	500ギル
きんのはり	500ギル

ポフトの町～サラマンドの町～セミテの滝の洞窟

帝国軍が持つ ミスリルを入手せよ

ポフトの町からサラマンドの町には、飛空艇か徒歩で行くことになる。飛空挺だと安全に移動できるが、200ギルかかってしまう。ポフトの町からそれほど離れていないので、徒歩で行くことをオススメする。その後は、ミスリルを求めて、セミテの滝の洞窟へ行くことになる。

↑飛空艇では、バフスクの町やカシューオンの城にも行けるが、いまはとくに用がないうえ、帰りは徒歩となる。まだ行かないように。

❶ポフトの町～サラマンドの町(飛空艇)
❷ポフトの町～サラマンドの町(徒歩)
❸サラマンドの町～セミテの滝の洞窟

途中出現するモンスターリスト

■ゴブリン(4～7匹)	■ソルジャー(1匹)	■ゴブリン(4～7匹)	■スプリンター(1～3匹)
■ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)	■バンパイアソーン(1～3匹)	■ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)	■ソルジャー(1匹)
■サスカッチ(1～5匹)	■ホーネット(7匹)／クィーンビー(1匹)	■ゴブリンガード(2～7匹)	■バンパイアソーン(1～3匹)
■スプリンター(1匹)	■レッグイーター(1～3匹)／ホーネット(1～3匹)	■サスカッチ(1～5匹)	■ホーネット(7匹)／クィーンビー(1匹)

クィーンビー HP 30

弱点：なし
耐性：なし
要注意：猛毒の追加効果

詳細データ→P465

ソルジャー HP 45

弱点：なし
耐性：なし
要注意：ゆみの後衛への攻撃

詳細データ→P470

バンパイアソーン HP 20

弱点：なし
耐性：神,精
要注意：毒の追加効果

詳細データ→P473

Scene2

サラマンドの町

目的 ミスリルの調査をしているヨーゼフに会う

町の右上にあるヨーゼフの家に向かい、ミスリルについてヨーゼフにたずねよう。しかし、この段階では、あいまいな答えしか返ってこない。町の人に話を聞くと、町の東にあるセミテの滝の洞窟で、ミスリルが採れることがわかるので、まずはセミテの滝の洞窟へ向かおう。

↑フリオニールたちを信用していないのか、ミスリルについて教えてくれないヨーゼフ。とにかくセミテの滝の洞窟へ行ってみよう。

買物ガイド もっともいい物を買おう

本格的なダンジョンに向かうことになるので、武器と防具は最上の物を買いそろえよう。テレポやレイズといった魔法はできれば買っておきたいが、いまはこれらの魔法の使えるミンウがいる。またこの町にくることになるので、その際に買うようにしよう。

●サラマンドの町

●ヨーゼフの家

武器屋	
メイス	150ギル
ロングソード	200ギル
バトルアクス	250ギル
ロングボウ	150ギル

防具屋	
ブロンズのたて	150ギル
ブロンズかぶと	150ギル
ブロンズアーマー	200ギル
ブロンズのこて	150ギル

魔法屋	
レイズのほん	1000ギル
アンチのほん	1000ギル
デジョンのほん	1000ギル
テレポのほん	1000ギル

道具屋	
フェニックスのお	500ギル
エーテル	1000ギル
コテージ	2000ギル
エリクサー	50000ギル
ポーション	30ギル
ハイポーション	150ギル
めぐすり	40ギル
どくけし	30ギル
じゅうじか	50ギル
とんかち	60ギル
おとめのキッス	500ギル
きんのはり	500ギル

Scene2

セミテの滝の洞窟

[illegible]

目的 サラマンドの男たちを助けてミスリルを入手する

B5Fにあるミスリルを手に入れることが目的。はじめて登場する階層のあるダンジョンだが、構造がシンプルで、下への階段を探して進んでいけば、簡単に目的のB5Fにたどり着ける。なお、地上に戻るワープゾーンがない。帰りのためにテレポのためのMPは残しておこう。

↑グリーンスライムなどは防御力が高い強敵だが、ステータス異常になる攻撃を持つモンスターがおらず、全般的に戦いやすい

ステータスチェック

HPはフリオニールとガイ、ミンウが300以上、マリアは200弱あればいい。攻撃力は主戦力のキャラクターがゴブリンに80、ほかが50程度のダメージを与えられるだけあれば問題ない。

アイテム入手
できるだけ回収して進もう

宝箱は各フロアに2から3個ずつある。ほとんどがギルか回復アイテムだが、ミスリルのあるB5Fに向かいながら、すべてのアイテムの回収ができるので、残らず手に入れていこう。地上へ徒歩で戻るというのであれば、アイテムを取り逃しても帰りに回収できるため問題ないが、テレポで地上に戻る場合、取り逃しがあると再度この洞窟にこなくてはならなくなる。テレポを使うつもりなら、きちんとすべてアイテムを回収すること。ちなみに、B5Fには開けるとモンスターが出現する宝箱があるので、あらかじめチェックしておこう。

←このダンジョンの宝箱だけで1000ギル近く手に入る。サラマンドの町で売っているレイズなどの高価な魔法を買うといいだろう。

攻略アドバイス
小部屋は敵の出現率が高い

ダンジョン内にはいくつかの扉があり、中に入ると、つぎのフロアへ進むための階段の場合もあるが、行き止まりの小部屋もある。この小部屋は、モンスターの出現率がかなり高くなっており、部屋から出ようとする数歩のあいだでも数回戦闘になることがある。宝箱が置かれている場合もあるが、ほとんどは何もなく、入っても意味がない。一種のトラップといえるので、マップの小部屋と書かれた扉には入らないように。小部屋はほかのダンジョンにも存在する。このさき何度も遭遇することになるから覚えておこう。

←小部屋によっては、そのフロアで出現するモンスターよりも強いモンスターが出現する場合も。小部屋は絶対に入らないように。

グリーンスライム HP 10
弱点：凍,炎
耐性：神,死,精,物
要注意：高い防御力
詳細データ→P465

バルーン HP 20
弱点：雷,炎
耐性：神,精
要注意：特殊攻撃のじばく
詳細データ→P473

ランドタートル HP 140
弱点：凍
耐性：毒,雷
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P478

●セミテの滝の洞窟B1F

●セミテの滝の洞窟B2F

！フロア上部にある青い石は？

出入口から左に進んだ場所に、青い石がある。何か謎めいているが、この段階ではとくにどうすることもできない。この石がある場所には、再びやってくることになるので、セミテの滝の洞窟のB1Fに青い石があったことだけ覚えておこう。

アイテムリスト
セミテの滝の洞窟B1F
❶200ギル
❷400ギル
セミテの滝の洞窟B2F
❶めぐすり
❷ポーション
❸ハイポーション

●セミテの滝の洞窟B2F

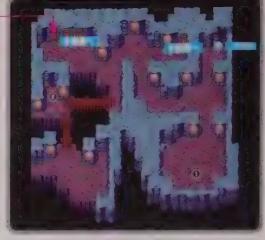
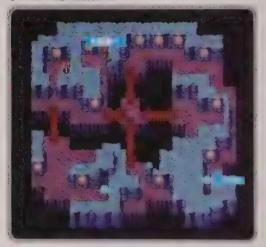
途中出現するモンスターリスト

■ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～2匹)／バルーン(1～4匹)
■ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)
■ゴブリンガード(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
■ゴブリンガード(2～7匹)
■サスカッチ(1～5匹)
■スプリンター(0～3匹)／サスカッチ(1～3匹)
■スプリンター(1～3匹)／ソルジャー(1匹)

■ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～2匹)／バルーン(1～4匹)
■ゴブリンガード(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
■ゴブリンガード(2～7匹)
■サスカッチ(1～5匹)
■スプリンター(0～3匹)／サスカッチ(1～3匹)／グリーンスライム(2～6匹)
■スプリンター(1～3匹)
■ソルジャー(1匹)

●セミテの滝の洞窟B3F

アイテムリスト

セミテの滝の洞窟B3F
❶200ギル
❷250ギル
セミテの滝の洞窟B4F
❶ファイアのほん

●セミテの滝の洞窟B4F

！ヨーゼフの娘を救出する

B3Fの左上にある小部屋の中には、帝国軍にとらわれたサラマンドの町の男たちとポールがいる。また、ヨーゼフの娘であるネリーの姿も。ポールと話をすると、ネリーたちを無事外に連れ出してくれるという。町の人たちのことはポールにまかせ、ミスリルを求めてマップ右の階段からB4Fへ向かおう。

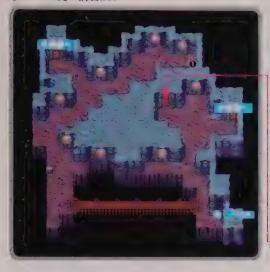
←ヨーゼフがミスリルについてはっきり言わなかったのは、娘のネリーが人質になっていたからなのだ

途中出現するモンスターリスト

■グリーンスライム（2～6匹）
■ゴブリン（0～3匹）／ゴブリンガード（0～2匹）／バルーン（1～4匹）
■ゴブリンガード（1～7匹）／ソルジャー（1匹）
■ゴブリンガード（2～7匹）
■サスカッチ（1～5匹）
■スプリンター（0～3匹）／サスカッチ（1～3匹）
■スプリンター（1～3匹）
■バルーン（2～6匹）

■ゴブリン（0～3匹）／ゴブリンガード（0～2匹）／バルーン（1～4匹）
■ゴブリンガード（1～7匹）／ソルジャー（1匹）
■ゴブリンガード（2～7匹）
■スプリンター（0～3匹）／サスカッチ（1～3匹）
■グリーンスライム（2～6匹）
■スプリンター（1～3匹）
■バルーン（2～6匹）
■ゾンビ（2～4匹）

■グリーンスライム（2～6匹）
■ゴブリン（0～3匹）／ゴブリンガード（0～2匹）／バルーン（1～4匹）
■ゴフリンガード（1～7匹）／ソルジャー（1匹）
■スプリンター（0～3匹）／サスカッチ（1～3匹）
■スプリンター（1～3匹）
■ソルジャー（1～3匹）
■ゾンビ（2～4匹）
■バルーン（2～6匹）

●セミテの滝の洞窟B5F

! 宝箱の中に ひそむモンスター

❶の宝箱を開けるとランドタートルが出現して戦闘となる。ランドタートルは稲妻に耐性を持っているが、冷気が弱点なので、物理攻撃とブリザドで攻撃していこう。また、攻撃力が比較的高いので、不安であれば、プロテスを使うようにしたい。HPは140と比較的高いが、1体だけ。集中して攻撃すれば、難なく倒せるはずだ。なお、このあとにミスリルを守るサージェントとの戦闘がある。ランドタートルとの戦いで力を使い果たさないように注意。

アイテムリスト

セミテの滝の洞窟B5F
❶テレポのほん（ランドタートル）
❷ミスリル

途中出現するモンスターリスト

■グリーンスライム（2〜6匹）
■ゴブリン（0〜3匹）／ゴブリンガード（0〜2匹）／バルーン（1〜4匹）
■ゴブリンガード（1〜7匹）／ソルジャー（1匹）
■スプリンター（0〜3匹）／サスカッチ（1〜3匹）
■スプリンター（1〜3匹）
■ソルジャー（1〜3匹）
■ゾンビ（2〜4匹）
■バルーン（2〜6匹）

BOSS サージェント

得意な攻撃で戦っていこう

とくに耐性もなければ、弱点もないので、もっとも強い魔法と物理攻撃で戦っていこう。攻撃力はランドタートルとほぼ同じ。❶の宝箱の戦闘でランドタートルからかなりダメージを受けた場合は、まずはプロテスで守りを固めるようにしたい。HPが420と高く、長期戦になるのことが予想される。

↑特殊攻撃のゆみを使ってくる。後衛のキャラクターも攻撃されるので気をつけよう。

アルテアの町〜バフスクの町・洞窟

大戦艦を破壊すべく バフスクの町へ向かう

ミスリルを手に入れたら、ヒルダに報告をするために、一度アルテアの町に帰ろう。ミスリルについての報告が終わったあとに、大戦艦についてたずねると、大戦艦の破壊の指令を受ける。大戦艦はポフトの町の西にあるバフスクの町で建造されているというので、つぎはバフスクの町に行くことになる。

❶アルテアの町〜バフスクの町（ポフトの町から飛空艇）
❷アルテアの町〜バフスクの町（ポフトの町から徒歩）

ミスリル製の 武器・防具を買い替えよう

ヒルダへの報告が終わったら、アルテアの町の武器屋にいるかじやのトーブルにミスリルを渡そう。アルテアは武器屋と防具屋で、パルムとポフトでは武器屋で、ミスリル製品が買えるようになる。売っている武器は、パルムとポフトは同じだが、アルテアとは異なる。つぎの目的地であるバフスクの町へ向かう際に各町に立ち寄ることになるので、その際に武器や防具をすべてミスリル製品に買い替えよう。

←武器屋と防具屋にそれぞれ新たな店員が現われ、その店員からミスリル製品を買えるようになる。

途中出現するモンスターリスト

■ゴブリン(4〜7匹)
■ゴブリン(0〜4匹)／ゴブリンガード
■ゴブリンガード(2〜7匹)
■サスカッチ(1〜5匹)
■スプリンター(1匹)
■ソルジャー(1匹)
■バンパイアソーン(1〜3匹)

■ホーネット(7匹)／クィーンビー(1匹)

バフスクの町

帝国軍の兵器である大戦艦が[illegible]
知る反乱軍のスパイがこの町のどこかにいるらしいのだが

反乱軍のスパイを見つけて大船艦を目指す

この町では、帝国軍の兵士になりすましている反乱軍のスパイと接触し、大戦艦の建造場所へ行くことが目的。スパイは、町の左下の井戸の近くにいるので、合言葉の「のばら」で話しかけ、続けて「大戦艦」についてたずねれば、建造場所に通じる道を教えてくれる。

↑フィンの町とは違い、帝国軍の兵士に話しかけても戦闘にはならない。せっかくなので、帝国軍の情報を収集していこう。

ミスリル製品をそろえる

ミスリル製品で装備をかためているのなら、ここで武器と防具を買う必要はない。なお、このつぎのダンジョンをクリアすると、ミンウがパーティからはずれるため、ステータス異常を治せるキャラクターがいなくなる。魔法屋でエスナを買っておくこと。

●バフスクの町

武器屋	
ダガー	150ギル
スピア	200ギル
ロングソード	200ギル
ロングボウ	150ギル

防具屋	
ブロンズのたて	150ギル
ブロンズかぶと	150ギル
ぎんのむねあて	200ギル
ブロンズのこて	150ギル

魔法屋	
フィアーのほん	600ギル
バスナのほん	600ギル
エスナのほん	600ギル
サイレスのほん	600ギル

道具屋	
フェニックスのお	500ギル
エーテル	1000ギル
コテージ	2000ギル
エリクサー	50000ギル
ポーション	30ギル
ハイポーション	150ギル
めぐすり	40ギル
どくけし	30ギル
じゅうじか	50ギル
とんかち	60ギル
おとめのキッス	500ギル
きんのはり	500ギル

Scene3

パフスクの洞窟

[illegible]
破するために、フリオニールたちは洞窟の先をめざして進む

目的　建造中の大船艦を破壊する

洞窟を抜けて、そのさきにある建造中の大戦艦を破壊することが、ここでの目的となる。大戦艦は洞窟を抜けた場所にあり、B2Fマップ上の「大戦艦の建造場所へ」という出口から向かうことができる。とくに寄り道する場所もないので、B2Fから大戦艦の建造場所へ急ごう。

↑このダンジョンではテレポを使えないが、B2Fの部屋にパフスクの町へ戻れるワープゾーンがある。これで地上に戻ろう。

ステータスチェック

HPはマリアが350、それ以外は500以上まで育っていると安心。また主戦力のキャラクターがホーネットに200前後のダメージを与えられるだけの攻撃力がほしい。

アイテム入手
数は少ないが重要なアイテムがある

フロアがふたつしかないこともあり、宝箱は全部で3つしかない。そのうちふたつの中身は、ロングボウとロングソードといった普通に武器屋で買うことのできるアイテム。ただし、残りのひとつは通行証というキーアイテム。なくてもどうにかなるのだが、持っていたほうが攻略がラクになるので、手に入れておくこと。

←通り道にあるなど、宝箱はすべて攻略のついでに開けることができる。数は3つと少ないが、きちんと回収していくのだ。

攻略アドバイス
ボスはいないので一気に進もう

ダンジョンといっても、フロアがふたつしかないうえ、構造もシンプル。しかも、出現するモンスターのほとんどが以前ダンジョンなどで戦ったことのあるものばかりで、さらにボスとの戦闘もない。大戦艦を破壊するという指令の大きさに恐れおののいてしまいがちだが、あっけなく突破できるはず。一気にクリアしてしまおう。

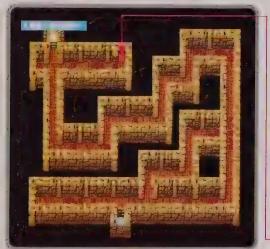
←反乱軍の施設だが、兵士が通路をふさいでいたり、トラップがあったりはしない。ダンジョンとしては難易度は低めだ。

ミンウはこのダンジョンクリア後にパーティからはずれるが……

このダンジョンをクリアして、アルテアの町に戻ると、ミンウがパーティからはずれる。そのあと、ミンウは再度パーティに加わることはないので、資金を稼ぐためにも装備品などを回収したくなる。だが、パーティからはずれた段階のステータスと装備品を引き継いだ状態で、隠しシナリオの「Soul of Re-Birth」がはじまるため、装備がないとかなり苦戦を強いられる。装備品は回収しないようにしたい。

←ステータスも隠しシナリオへ引き継がれる。できるだけ育てた状態にしてから、パーティからはずそう。

●バフスクの洞窟B1F

●バフスクの洞窟B2F

！B2Fにある通行証を忘れずに取ろう

B2Fの大戦艦の建造場所への出口に近づくと、帝国軍のダークナイトという人物が現われる。会話のみで戦闘に突入することはないので安心しよう。このイベントが終わると、再びアルテアの町に戻ることになる。出口の右にある部屋に、地上へ戻るためのワープゾーンがある。これを利用して、バフスクの町へ戻ろう。なお、ワープゾーン横に通行証の入った宝箱がある。地上に戻るまえに忘れずに手に入れておくこと。

アイテムリスト

バフスクの洞窟B1F
❶ロングソード
❷ロングボウ
バフスクの洞窟B2F
❶通行証

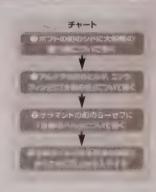
途中出現するモンスターリスト

- ■ゴブリンガード（1〜7匹）／ソルジャー（1匹）
- ■ソルジャー（1〜3匹）
- ■ゾンビ（2〜4匹）
- ■バルーン（0〜3匹）／ソルジャー（1〜2匹）
- ■バルーン（2〜6匹）
- ■レッグイーター（0〜4匹）／ホーネット（0〜4匹）／バンパイアソーン（2〜4匹）
- ■レッグイーター（0〜4匹）／ホーネット（0〜7匹）／バンパイアソーン（0〜5匹）／クィーンビー（1匹）
- ■レッグイーター（0〜5匹）／バンパイアソーン（2〜6匹）

- ■ソルジャー（1〜3匹）
- ■ゾンビ（1〜2匹）／デッドヘッド（1〜2匹）
- ■ゾンビ（2〜4匹）
- ■バルーン（0〜3匹）／ソルジャー（1〜2匹）
- ■バルーン（2〜6匹）
- ■レッグイーター（0〜4匹）／ホーネット（0〜4匹）／バンパイアソーン（2〜4匹）
- ■レッグイーター（0〜4匹）／ホーネット（0〜7匹）／バンパイアソーン（0〜5匹）／クィーンビー（1匹）
- ■レッグイーター（0〜5匹）／バンパイアソーン（2〜6匹）

アルテアの町～雪原の洞窟～カシュオーン城

大船艦を破壊するために方法を収集して回る

大戦艦も飛空艇も同じ原理で動いている。そこで、アルテアの町に戻るまえに、ポフトの町でシドに飛空艇について聞こう。すると、飛空艇の動力源が太陽の炎だと教えてくれるので覚えること。つぎにアルテアの町に戻り、ヒルダ、ミンウ、フィン王にそれぞれ太陽の炎についてたずねると、カシュオーン城にその太陽の炎があるが、城に入るためには女神のベルが必要とわかる。さらにヒルダに女神のベルについて聞くと、雪原の洞窟にあり、ヨーゼフが詳しいことを話してくれる。さっそく、サラマンドの町に行き、ヨーゼフに女神のベルについて聞こう。女神のベルは雪原の洞窟にあるが、そこに行くには雪上船が必要だとわかるはずだ。そして、ヨーゼフが仲間になるので、彼が持っているという雪上船を取りにセミテの滝の洞窟へ行こう。

雪上船はセミテの洞窟にある

雪上船は、セミテの滝の洞窟B1Fの隠し部屋で入手できる。謎めいた青い石の右上の壁を調べると、隠し部屋への扉が開くので、部屋の中にある宝箱を開けて、雪上船を手に入れてよう。

←青い石の右上の壁を右を向いた状態(写真のヨーゼフの向き)で調べないと、扉は開かないので要注意。

●セミテの滝の洞窟

●隠し部屋

アイテムリスト

隠し部屋
❶雪上船

途中出現するモンスターリスト

- ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～2匹)／バルーン(1～4匹)
- ゴブリン(0～4匹)／ゴブリンガード(1～4匹)
- ゴブリンガード(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
- ゴブリンガード(2～7匹)
- サスカッチ(1～5匹)
- スプリンター(0～3匹)／サスカッチ(1～3匹)
- スプリンター(1～3匹)
- ソルジャー(1匹)

- グリーンスライム(2～6匹)
- ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～2匹)／バルーン(1～4匹)
- ゴブリンガード(1～7匹)／ソルジャー(1匹)
- スプリンター(0～3匹)／サスカッチ(1～3匹)
- スプリンター(1～3匹)
- ソルジャー(1～3匹)
- ゾンビ(2～4匹)
- バルーン(2～6匹)

雪上船を入手したら雪原の洞窟へ向かおう

雪上船を手に入れたら、まずはカシュオーン城に入るために必要な女神のベルを入手するべく、サラマンドの町の北にある雪原の洞窟をめざす。そして、女神のベルを入手したら、つぎの目的地はカシュオーン城となる。城へは徒歩でも行けるが、飛空艇でも向かうことができる。少しでも体力を温存するために、できればカシュオーン城へは飛空艇で向かいたいところだ。

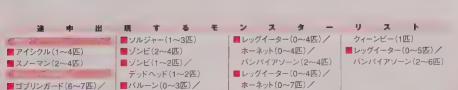
↑雪原の洞窟へは、いったん西の雪原の入口から回り込んで向かう。なお、雪上船ではミニゲームが楽しめる。ぜひチャレンジしよう。

❶サラマンドの町〜雪原の洞窟
❷雪原の洞窟〜カシューオン城（ポフトの町から飛空艇）
❸雪原の洞窟〜カシューオン城（徒歩）

途中出現するモンスターリスト

■アイシクル(1〜4匹)
■スノーマン(2〜4匹)

■ゴブリンガード(6〜7匹)／ゴブリンプリンス(1〜2匹)
■ソルジャー(1〜3匹)
■ゾンビ(2〜4匹)
■ゾンビ(1〜2匹)／デッドヘッド(1〜2匹)
■バルーン(0〜3匹)／ソルジャー(1〜2匹)
■レッグイーター(0〜4匹)／ホーネット(0〜4匹)／バンパイアソーン(2〜4匹)
■レッグイーター(0〜4匹)／ホーネット(0〜7匹)／バンパイアソーン(0〜5匹)／クィーンビー(1匹)
■レッグイーター(0〜5匹)／バンパイアソーン(2〜6匹)

アイシクル HP 60

弱点：炎
耐性：精
要注意：冷気の吸収属性
詳細データ→P461

ゴブリンプリンス HP 30

弱点：なし
耐性：なし
要注意：ゆみの後衛への攻撃
詳細データ→P467

スノーマン HP 45

弱点：炎
耐性：なし
要注意：冷気の吸収属性
詳細データ→P470

Scene3-⑪

雪原の洞窟

カシュオーン城に入るカギともいえる女神のベルを求め、やってきたフリオニールたち。だが、洞窟にはフリオニールたちを待ち構えている人物が……!?

目的　女神のベルを手に入れる

雪原の洞窟での目的は、B6Fにある女神のベルを手に入れること。注意したいのは、女神のベルをアダマンタイマイというモンスターが守っており、倒したあとにさらにイベントが発生して、もう1回ボス戦があるという点。連続して2度のボス戦があることを覚えておこう。

↑アイシクルはブリザドといった冷気属性の攻撃を吸収する。物理攻撃か、弱点である炎属性のファイアなどで攻撃しよう。

ステータスチェック

主戦力のキャラクターがスノーマンに120ぐらいのダメージを与えられないときびしい。また強力なモンスターが多いので、HPはマリアが500、そのほかは900前後ほしい。

アイテム入手
こだいのつるぎは必ず入手する

このダンジョンでは、戦闘アイテムや武器、防具など、いろいろな物が手に入る。なかでも見逃せないのが、B5Fのこだいのつるぎ。攻撃力としては物足りないが、斬りつけたモンスターを呪い状態にする追加効果を持つ。宝箱を開けると出現するシャドウとグールと戦わなくてはならないが、戦闘をしてでも手に入れておきたい。なお、B6FからB1Fへ一気に戻る通路がある。アイテムを取り逃すと再度攻略しなくてはならなくなるので、忘れずにすべてアイテムは回収していこう。

攻略アドバイス
広くないので一気に攻略する

フロア数は6つと多いが、構成は単純。さらにひとつひとつのフロアもそれほど広くないので、意外と簡単にB6Fまでたどり着けるはずだ。ボス戦が2回あるが、一気に攻略していきたい。

←強いて注意したいといえば、B5Fの隠し通路。ただ、キャラクターとのやりとりで隠し通路についてわかるので、問題ないだろう。

モンスター	HP	弱点	耐性	要注意	詳細データ
グレネード	60	雷,炎	神,精	特殊攻撃のじばく	→P466
シャドウ	45	炎	神,死,雷,精,物	暗闇の追加効果	→P469
デュアルヘッド	80	神	精	高い攻撃力	→P472

パーティからはずれるヨーゼフについて

サラマンドの町で仲間になったばかりではあるが、この雪原の洞窟でヨーゼフがパーティからはずれる。ヨーゼフも隠しシナリオに登場するキャラクターなので、はずれた際のステータスと装備を引き継ぐようになっている。隠しシナリオをラクに展開させるために、雪原の洞窟を攻略するまえに育てておくといいだろう。

←パーティにいる期間が短いため、装備に気を使う必要はない。だが、隠しシナリオで苦労しないためには、できるだけよい武器や防具を持たせたい。

●雪原の洞窟B1F

! 左下の扉はB6Fから通り抜ける

B1Fの左下の扉は、B6Fにつながっているのだが、一方通行でB1Fから入ることはできない。B6Fからしか通れないので、あきらめてⒶの階段を進んでいこう。

アイテムリスト
雪原の洞窟B1F
❶300ギル
❷350ギル
雪原の洞窟B2F
❶バトルアクス
❷どくけし
❸ミスリルメイス(グレネード)
雪原の洞窟B3F
❶なんきょくのかぜ

●雪原の洞窟B2F

●雪原の洞窟B3F

途中出現するモンスターリスト

■アイシクル(1～4匹)
■グール(1～4匹)
■ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～4匹)／バルーン(0～4匹)／グレネード(1～2匹)
■スノーマン(0～3匹)／アイシクル(1～3匹)
■スノーマン(2～4匹)
■ゾンビ(0～2匹)／デッドヘッド(0～2匹)／グール(1～2匹)
■ゾンビ(1～2匹)／デッドヘッド(1～2匹)／グール(0～1匹)／シャドウ(0～1匹)
■デュアルヘッド(1～4匹)

■アイシクル(1～4匹)
■グール(1～4匹)
■グレネード(1～6匹)
■ゴブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～4匹)／バルーン(0～4匹)／グレネード(1～2匹)
■スノーマン(0～3匹)／アイシクル(1～3匹)
■ゾンビ(0～2匹)／デッドヘッド(0～2匹)／グール(1～2匹)
■ゾンビ(1～2匹)／デッドヘッド(1～2匹)／グール(0～1匹)／シャドウ(0～1匹)
■デュアルヘッド(1～4匹)

■アイシクル(1～4匹)
■グール(1～3匹) シャドウ(1～3匹)
■グール(1～4匹)
■グレネード(1～6匹)
■スノーマン(0～3匹)／アイシクル(1～3匹)
■スノーマン(2～7匹)
■ゾンビ(0～2匹)／デッドヘッド(0～2匹)／グール(1～2匹)
■デュアルヘッド(1～4匹)

●雪原の洞窟B4F

アイテムリスト

雪原の洞窟B4F
❶ポーション
❷ブリザドのほん
❸ポーション
❹ミスリルスピア
雪原の洞窟B5F
❶ミスリルのたて
❷こだいのつるぎ
(シャドウ、グール)

●雪原の洞窟B5F

！ジャイアントビーバーの部屋の隠し通路を抜ける

B5Fには階段はなく、B6Fへは右下の扉から部屋に入り、ここにある隠し通路を通って向かうことになる。隠し通路の場所については、マップで解説しているが、部屋の中にいるジャイアントビーバーから聞くことでもわかる。ガイの意外な才能を知ることになるので、ぜひジャイアントビーバーに話しかけてみよう。

途中出現するモンスターリスト

■アイシクル(1～4匹)
■グール(1～4匹)
■グール(1～3匹)／シャドウ(1～3匹)
■グレネード(1～6匹)
■コブリン(0～3匹)／ゴブリンガード(0～4匹)／バルーン(0～4匹)／グレネード(1～2匹)
■スノーマン(0～3匹)／アイシクル(1～3匹)
■ソンヒ(0～2匹)／デッドヘッド(0～2匹)／グール(1～2匹)
■テュアルヘッド(1～4匹)

■アイシクル(1～4匹)
■グール(1～3匹)／シャドウ(1～3匹)
■グール(1～4匹)
■グレネード(1～6匹)
■スノーマン(0～3匹)／アイシクル(1～3匹)
■スノーマン(2～7匹)
■ソンヒ(0～2匹)／デッドヘッド(0～2匹)／グール(1～2匹)
■テュアルヘッド(1～4匹)

■アイシクル(1～4匹)
■グール(1～3匹)／シャドウ(1～3匹)
■グール(1～4匹)
■グレネード(1～6匹)
■スノーマン(0～3匹)／アイシクル(1～3匹)
■スノーマン(2～7匹)
■ソンビ(0～2匹)／デッドヘッド(0～2匹)／グール(1～2匹)
■デュアルヘッド(1～4匹)

●雪原の洞窟B6F

ボス戦が2回続く

❷の場所にある女神のベルは、手前にいるアダマンタイマイを倒さないと取れないので、話しかけて戦おう。撃破後、❷の場所の壁を調べると女神のベルが手に入り、ⓒの階段が通れるようになる。これを利用してB1Fに移動し、ダンジョンの外へ向かうのだが、出入口手前にある長い通路の手前でボーゲンが現われて戦闘となる。

アイテムリスト
雪原の洞窟B6F
❶ぎんのむねあて
❷めがみのベル

途中出現するモンスターリスト

- ■アイシクル（1〜4匹）
- ■グール（1〜3匹）／シャドウ（1〜3匹）

- ■グール（1〜4匹）
- ■グレネード（1〜6匹）
- ■スノーマン（0〜3匹）／アイシクル（1〜3匹）

- ■スノーマン（2〜7匹）
- ■ゾンビ（0〜2匹）／デッドヘッド（0〜2匹）／グール（1〜2匹）

- ■デュアルヘッド（1〜4匹）

BOSS
アダマンタイマイ
物理攻撃とブリザドで攻撃し続ける

冷気が弱点なので、ブリザドと物理攻撃で攻撃していこう。とくに特殊攻撃は持っていないが、攻撃力が比較的高い。念のためにプロテスを唱えておいてもいいだろう。ただしHPは高いが、以降のダンジョンでは普通に現われるザコモンスターだ。2〜3ターンもあれば難なく倒せるはずだ。

↑それほど成長していないヨーゼフでも大ダメージを与えられる程度の強さだ。

BOSS
ボーゲン
かいふくに注意したい

能力的にはアダマンタイマイよりも低い。弱点はないが、物理攻撃ともっとも得意な魔法で攻撃していれば、あっという間に倒すことができるだろう。だが、HPを回復する特殊攻撃を持っているため、回復し続けられるとやっかい。守りは固めないで、一気に攻め立て倒してしまおう。

↑最低でも1ターンでトータル100前後のダメージが与えられないときびしい。

Scene3

カシュオーン城

ワールドマップ：D-7

目的 エギルのたいまつを入手して太陽の炎を入手する

太陽の炎は、1Fの中央で燃えているが、炎を保存するためにエギルのたいまつが必要。エギルのたいまつは4Fにあるので、まずはそれを手に入れ、再び1Fに戻り、太陽の炎を手に入れることとなる。4Fから地上へ戻るワープゾーンなどがない。往復することになるので、できればテレポを使えるようにしておこう。

↑ウェアラットなど、猛毒を持ったモンスターが出現する。この先もステータス異常になる攻撃を持ったモンスターは数多く現われる。エスナを全員に覚えさせておくこと。

ステータスチェック

フリオニールとガイのHPは1000前後、マリアも600はほしい。出現するモンスターは、HPや防御力が高いものが多い。ソルジャーに200程度のダメージを与えられるぐらいの力が主戦力のキャラクターにないと、かなり苦戦を強いられる。

アイテム入手
小部屋にある宝箱を見逃さないように

フロア上だけでなく、小部屋の中にも宝箱がある。ただし当然、何もないはずれの小部屋もあるので、マップで宝箱のある小部屋はどれかチェックし、間違えないようにしよう。このダンジョンでは、武器や防具が数多く手に入る。お店で買える物もいくつかあるが、おうごんのよろいやおうごんのたてといった貴重な防具もある。マインやウェアラットといったモンスターが守っているが、ぜひ手に入れたい。

←左上に見える格子状の部分が小部屋へ通じる扉。その右にある明るいものは、火が灯ったろうそくだ。扉と間違えやすいので注意しよう

攻略アドバイス
マップのつながりが複雑になっている

エギルのたいまつへのルートは、基本的に一本道。ただし、これまでのダンジョンに見られなかった、同じフロアに複数の階段があったり、フロアを昇ったり降りたりする場所があったりするため迷いやすい。また構造が迷路のようになっている場所もあり、進んでみると行き止まりだったりすることもある。マップでルートをあらかじめ確認しながら慎重に進んでいこう。

←やや複雑なダンジョンではあるが、このさきにはもっと難解なダンジョンが数多く登場する。この程度のダンジョンで弱音をはかないように。

ウェアラット HP 60
弱点：なし
耐性：神,死
要注意：猛毒の追加効果
詳細データ→P462

オーガメイジ HP 140
弱点：なし
耐性：なし
要注意：魔法による攻撃
詳細データ→P463

レイス HP 60

弱点：炎
耐性：冷,神,毒,死,精,物
要注意：HP吸収
詳細データ→P479

●カシュオーン城1F・A

●カシュオーン城2F・A

●カシュオーン城1F・B

! ゴードンがパーティに加わる

Ⓐの扉は調べるだけでは開かない。女神のベルを使って、扉を開けて進もう。1F・Bに進むと、行方不明になっていたゴードンと遭遇。目的が同じということで仲間に加わる。このとき、ゴードンの装備が少し弱いため、一度アルテアの町に戻るのも手。だが、城内でも武器や防具が手に入るので、入手したアイテムはフリオニールやガイに装備させ、彼らのおさがりを装備させていくといいだろう。

アイテムリスト

カシュオーン城1F
❶ケアルのほん
カシュオーン城2F
❶500ギル

途中出現するモンスターリスト

- ゴブリンガード(6〜7匹)／ゴブリンプリンス(1〜2匹)
- サージェント(1匹)
- ソルジャー(1〜3匹)
- ゾンビ(1〜2匹)／デッドヘッド(1〜2匹)
- バルーン(0〜3匹)／ソルジャー(1〜2匹)
- レッグイーター(0〜4匹)／ホーネット(0〜4匹)／バンパイアソーン(2〜4匹)
- レッグイーター(0〜4匹)／ホーネット(0〜7匹)／バンパイアソーン(0〜5匹)／クィンビー(1匹)
- レッグイーター(0〜5匹)／バンパイアソーン(2〜6匹)

- アダマンタイマイ(1匹)
- ウェアラット(2〜5匹)
- オーガ(1〜3匹)
- グール(1〜3匹)／シャドウ(1〜3匹)
- シャドウ(2〜6匹)
- ランドタートル(0〜1匹)／オーガ(1〜2匹)／オーガメイジ(0〜1匹)
- ランドタートル(1〜2匹)／オーガ(0〜2匹)
- レイス(2〜6匹)

- アダマンタイマイ(1匹)
- ウェアラット(2〜5匹)
- オーガ(0〜2匹)／オーガメイジ(1〜2匹)
- ガスト(2〜4匹)
- グール(0〜3匹)／シャドウ(0〜3匹)／ガスト(1〜2匹)
- ランドタートル(0〜1匹)／オーガ(1〜2匹)／オーガメイジ(0〜1匹)
- ランドタートル(1〜2匹)／オーガ(0〜2匹)
- レイス(2〜6匹)

●カシュオーン城3F

アイテムリスト

カシュオーン城3F

❶おうごんのたて（ウェアラット）

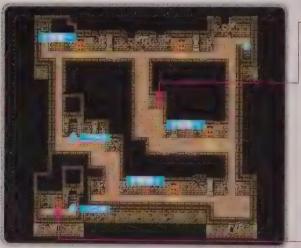
カシュオーン城4F

❶ミスリルアクス

ウェアバスター

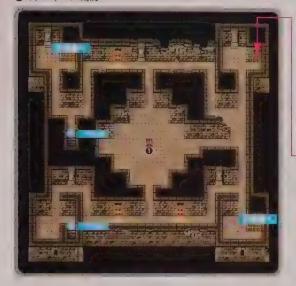
ミスリルソード

❷エギルのたいまつ

●カシュオーン城4F

！エギルのたいまつを入手したら太陽の炎をつけよう

4Fの左下の部屋の中に、エギルのたいまつがある。ただし、レッドソウルが守っているので、手に入れるには戦闘に勝たなくてはいけない。エギルのたいまつを手に入れたらテレポなどで1Fに戻ろう。そして、フロアの中央で燃えている火を調べて、エギルのたいまつを使えば、太陽の炎を手に入れることができる。

←エギルのたいまつを手に入れたことで満足して、炎を入手し忘れないように。

●カシュオーン城5F

アイテムリスト
カシュオーン城5F
❶おうごんのよろい(マイン)
❷とんかち
どくけし
めぐすり

途中出現するモンスターリスト

■アダマンタイマイ(1匹)
■ウェアラット(2~5匹)
■オーガ(0~2匹)／オーガメイジ(1~2匹)
■オーガ(1~3匹)
■シャドウ(2~6匹)
■ランドタートル(0~1匹)／オーガ(1~2匹)／オーガメイジ(0~1匹)
■ランドタートル(1~2匹)／オーガ(0~2匹)
■レイス(2~6匹)

■アダマンタイマイ(1匹)
■ウェアラット(2~5匹)
■オーガ(0~2匹)／オーガメイジ(1~2匹)
■ガスト(2~4匹)
■シャドウ(2~6匹)
■ランドタートル(0~1匹)／オーガ(1~2匹)／オーガメイジ(0~1匹)
■ランドタートル(1~2匹)／オーガ(0~2匹)
■レイス(2~6匹)

■アダマンタイマイ(1匹)
■ウェアラット(2~5匹)
■オーガ(0~2匹)／オーガメイジ(1~2匹)
■ガスト(2~4匹)
■グール(0~3匹)／シャドウ(0~3匹)／ガスト(1~2匹)
■ランドタートル(0~1匹)／オーガ(1~2匹)／オーガメイジ(0~1匹)
■ランドタートル(1~2匹)／オーガ(0~2匹)
■レイス(2~6匹)

BOSS レッドソウル

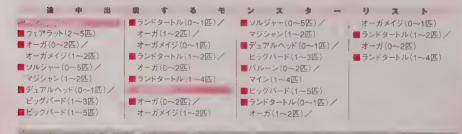
物理攻撃の高さが勝敗のカギ

ほとんどの属性の魔法攻撃を吸収し、さらにファイアやサンダー、ブリザドなども使いこなしてくる強敵。魔法で攻撃するとHPを回復させてしまうので、物理攻撃のみで戦おう。普段魔法で攻撃するマリアなどは攻撃せず、ケアルでパーティ全員のHPを回復し続ける役に徹すること。

↑魔法を多用してくるので、シェルを覚えているのなら唱えておきたい。

アルテアの町～大戦艦

アルテアの北西にある大戦艦をめざす

太陽の炎を手に入れたあと、アルテアの反乱軍のアジトの人々の話を聞くと、ヒルダの乗ったシドの飛空艇が大戦艦に捕まったことがわかる。大戦艦はアルテアの町の北西の草原に停泊しているので、ヒルダとシドを助けるべく、そこへ向かうことになる。大戦艦のいる草原までは、かなり距離がある。回復アイテムをできるだけ買って向かおう。ちなみにカシュオーン城で太陽の炎を入手後、じつはアルテアの町に戻る必要はない。体力に余裕があれば、右で解説するチョコボを使い、カシュオーン城から大戦艦に向かってもいい。

❶アルテアの町～大戦艦（北西ルート）

チャート

途中出現するモンスターリスト

■ウェアラット（2～5匹）
■オーガ（0～2匹）／オーガメイジ（1～2匹）
■ソルジャー（0～5匹）／マジシャン（1～2匹）
■デュアルヘッド（0～1匹）／ビッグバード（1～3匹）
■ビッグバード（1～5匹）
■ランドタートル（0～1匹）／オーガ（1～2匹）／オーガメイジ（0～1匹）
■ランドタートル（1～2匹）／オーガ（0～2匹）
■ランドタートル、1～4匹）
■オーガ（0～2匹）／オーガメイジ（1～2匹）
■ソルジャー（0～5匹）／マジシャン（1～2匹）
■デュアルヘッド（0～1匹）／ビッグバード（1～3匹）
■バルーン（0～2匹）／マイン（1～4匹）
■ビッグバード（1～5匹）
■ランドタートル（0～1匹）／オーガ（1～2匹）／オーガメイジ（0～1匹）
■ランドタートル（1～2匹）／オーガ（0～2匹）
■ランドタートル（1～4匹）

ウェアラット HP 60
弱点：なし
耐性：神,死
要注意：猛毒の追加効果
詳細データ→P462

ビッグバード HP 140
弱点：なし
耐性：なし
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P473

マジシャン HP 80
弱点：なし
耐性：なし
要注意：魔法による攻撃
詳細データ→P476

チョコボの森にいるチョコボをぜひ活用しよう

カシュオーン城の南の森に1ヵ所だけ、木の生えていないところがある。そこがチョコボの森で、中に入ると広い草原の中にチョコボがいる。話しかけることで背中に乗れ、フィールド上を自由に移動できるようになる。チョコボに乗っているあいだは、モンスターとも遭遇しない。安全に移動したい際に利用したい。ただし、Aボタンを押すと降りてしまうので、目的地に着くまではボタンを押さないように注意しよう。

←森の中にいるチョコボに話しかけると、フィールド上に移動。チョコボの上でAボタンを押せば、乗ることができる。

チョコボを使えば大戦艦へも早く行ける

アルテアの町から大戦艦へは、通常は北西の方向に歩いて向かうのだが、右のワールドマップのルートでも向かうことができる。連絡船やチョコボを使うことによって戦闘が避けられるため、より体力を温存した状態で大戦艦にたどり着ける。なお、注意点は、帰りは南西へ歩いてアルテアの町に戻るということ。大戦艦の停泊している場所の北の砂漠のモンスターは強く、大戦艦を攻略できる能力があっても苦戦を強いられるからだ。チョコボで砂漠を安全に縦断できないので、必ず徒歩でアルテアの町に戻ろう。

↑連絡船に乗るためお金がかかるうえ、遠回りにはなってしまうが、スピードのあるチョコボなどを利用するため早くたどり着ける。

❶アルテアの町～大戦艦（南東ルート）

大戦艦

目的 捕らわれたヒルダとシドを助けて大戦艦を破壊する

大戦艦で達成すべき目的はふたつ。まずひとつめはヒルダとシドの救出。そして、もうひとつが大戦艦の破壊だ。ヒルダたちを助けるまえに大戦艦を破壊することはできない。そこでまずは2Fに向かい、彼女たちを助けること。無事救出できたら、つぎは5Fにあるエンジンルームへ行く。

↑魔法を多用する強敵が多いうえ、兵士が通路をふさいでいたり、トラップがあったりもする。難易度の高いダンジョンだ。

ステータスチェック

HPはマリアが800以上、フリオニールとガイは最低でも1200まで上げておこう。攻撃力は主戦力のキャラクターがオーガに150前後のダメージを与えられるぐらいの力が目安。

アイテム入手
取り逃しのないように回収しよう

大戦艦を破壊してしまうと、もう二度と大戦艦の中にある宝箱を取れなくなってしまう。とうぞくのこてやくらやみのゆみなど、貴重な武器や防具がたくさんあるので、すべてを残さず手に入れておくこと。

←貴重な武器は、ヒルガキースのような強敵が守っている。強くなってから取りにくることができないので、全力で戦おう。

←4Fには強力な武器や防具が入った宝箱が4つもある。階段から少し離れた場所にあるので、見逃しやすい。注意しよう。

攻略アドバイス
兵士に話しかけると戦闘になる

帝国軍の兵器というだけあり、大戦艦のいたるところに帝国軍の兵士がいる。フィンの町と同様に、これらの兵士に話しかけると、有無を言わさず戦闘となる。戦うことになる相手はキャプテン。フィンの町を攻略した際に比べれば、まちがいなく力がついているはずだが、まだまだ強敵といえる。とくに戦ってもメリットはなく、無駄に体力を消耗することになるだけなので、不用意に話しかけたりしないように注意して進みたい。ちなみに5Fの兵士もキャプテンだが、ここも戦うだけ無駄。マップ上にいる兵士には話しかけないように。

←とくに1Fにはフロア内に兵士がたくさんいる。ふれたりしても問題はないが、不用意に近づかないほうがいいだろう。

ウェアパンサー	HP 190
弱点：なし	
耐性：神,死	
要注意：猛毒の追加効果	

詳細データ→P462

スタナー	HP 100
弱点：なし	
耐性：なし	
要注意：まひの追加効果	

詳細データ→P469

ヒルギガース	HP 750
弱点：なし	
耐性：なし	
要注意：高い攻撃力と防御力	

詳細データ→P474

●大戦艦1F

！入口の兵士に通行証を見せる

出入口の先で兵士が通路をふさいでいるが、バフスクの洞窟で手に入れた通行証を見せると、通り抜けることができる。ちなみに、通行証でなく、「のばら」についてたずねると、反乱軍だということがばれて、キャプテンとの戦闘になる。必ず通行証だけを見せること。なお戦闘となった場合、キャプテンを倒すと通路をふさいでいた兵士が消えるため、通行証がなくても通ることができる。

●大戦艦2F

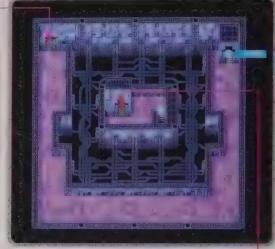
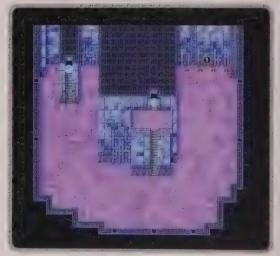
アイテムリスト
大戦艦1F
❶600ギル
大戦艦2F
❶くらやみのゆみ
❷とうぞくのこて
❸ハイポーション ポーション
❹ねむりのけん（マジシャン、ソルジャー、サージェント）

途中出現するモンスターリスト

■ウェアパンサー（1～4匹）
■ウェアラット（1～3匹）／ガスト（1～3匹）
■ガスト（1～3匹）／レイス（1～3匹）
■ガスト（2～4匹）
■グール（0～3匹）／シャドウ（0～3匹）／ガスト（1～2匹）
■スタナー（2～5匹）
■ソルジャー（0～2匹）／マジシャン（0～2匹）／ウェアパンサー（1～2匹）
■バルーン（0～2匹）／マイン（1～4匹）

■ウェアパンサー（1～4匹）
■ウェアラット（1～3匹）／ガスト（1～3匹）
■ガスト（1～3匹）／レイス（1～3匹）
■グール（0～3匹）／シャドウ（0～3匹）／ガスト（1～2匹）
■スタナー（2～5匹）
■ソルジャー（0～2匹）／マジシャン（0～2匹）／ウェアパンサー（1～2匹）
■バルーン（0～2匹）／マイン（1～4匹）
■マイン（2～4匹）

■ウェアパンサー（1～4匹）
■ガスト（1～3匹）／レイス（1～3匹）
■スタナー（2～5匹）
■ソルジャー（0～2匹）／マジシャン（0～2匹）／ウェアパンサー（1～2匹）
■ソルジャー（0～3匹）／マジシャン（0～3匹）／サージェント（1～2匹）
■ダイブイーグル（2～4匹）
■マイン（2～4匹）
■マジシャン（2～4匹）

●大戦艦3F

●大戦艦4F

アイテムリスト

大戦艦4F

❶トライデント

マインゴーシュ

アイスシールド(ヒルギガース、マジシャン、ソルジャー)

きょじんのかぶと

途中出現するモンスターリスト

■ウェアパンサー(1～4匹)

■ウェアラット(1～3匹)／ガスト(1～3匹)

■ガスト(1～3匹)／レイス(1～3匹)

■スタナー(2～5匹)

■ソルジャー(0～2匹)／マジシャン(0～2匹)／ウェアパンサー(1～2匹)

■ダイブイーグル(2～4匹)

■バルーン(0～2匹)／マイン(1～4匹)

■マイン(2～4匹)

■ウェアパンサー(1～4匹)

■ウェアラット(1～3匹)／ガスト(1～3匹)

■ガスト(1～3匹)／レイス(1～3匹)

■スタナー(2～5匹)

■ソルジャー(0～2匹)／マジシャン(0～2匹)／ウェアパンサー(1～2匹)

■ダイブイーグル(2～4匹)

■マイン(2～4匹)

■マジシャン(2～4匹)

■ウェアパンサー(1～4匹)

■ガスト(1～3匹)／レイス(1～3匹)

■スタナー(2～5匹)

■ソルジャー(0～2匹)／マジシャン(0～2匹)／ウェアパンサー(1～2匹)

■ソルジャー(0～3匹)／マジシャン(0～3匹)／サージェント(1～2匹)

■ダイブイーグル(2～4匹)

■マイン(2～4匹)

■マジシャン(2～4匹)

●大戦艦5F

！通路をふさぐ兵士をよけて進む

兵士が通路をふさいでおり、その兵士をよけて進んでいくことになる。マップのルートを参考にエンジンルームへの扉をめざそう。兵士に話しかけると、キャプテンとの戦闘になる。倒しても兵士は消えたりはしないので、話しかけないようにしよう。

●大戦艦エンジンルーム

！中央のエンジンに太陽の炎を投げ込む

フロアの中央にある緑の物体が大戦艦のエンジン。ここで太陽の炎を使えば、大戦艦を破壊することができる。冒頭の解説でもふれたが、大戦艦を破壊してしまうと、宝箱は二度と取れなくなってしまう。太陽の炎を使うまえに、宝箱の取り逃しがないかどうかを確認すること。

途中出現するモンスターリスト

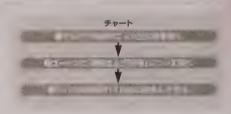
- ウェアパンサー（1～4匹）
- ガスト（1～3匹）／レイス（1～3匹）
- スタナー（2～5匹）
- ソルジャー（0～2匹）／マジシャン（0～2匹）／ウェアパンサー（1～2匹）
- ソルジャー（0～3匹）／マジシャン（0～3匹）／サージェント（1～2匹）
- ダイブイーグル（2～4匹）
- マイン（2～4匹）
- マジシャン（2～4匹）

- ウェアパンサー（1～4匹）
- ガスト（1～3匹）／レイス（1～3匹）
- スタナー（2～5匹）
- ソルジャー（0～2匹）／マジシャン（0～2匹）／ウェアパンサー（1～2匹）
- ダイブイーグル（2～4匹）
- マイン（2～4匹）
- マジシャン（2～4匹）

アルテアの町～ディストの城～ディストの洞窟

竜騎士の消息を知るために ディストの城に向かう

大戦艦を破壊し、アルテアの町に戻ったら、フィン王に話しかけよう。すると、竜騎士を捜すように言われるので、ゴードンに竜騎士と飛竜についてたずねてみよう。その後、竜騎士の情報を求めて、ディストという国に向かうことになる。ディストへは、船を使わないと行くことができない。船はパルムの町で手に入れられるので、パルムの町へ向かおう。

チャート

←フィン王に話しかけると、パーティからゴードンがはずれる。フィン王に話しかけるまえにゴードンから装備品を回収しておこう。

←妖艶な笑みをもらすヒルダ。大戦艦から救出してから、ずっと様子がおかしい。この謎はディストから戻ってきたときにあきらかになる。

船はパルムの町で入手できる

パルムの町に着いたら、入口にいる女性に話しかけよう。すると、ディストまで船で連れて行ってくれるというので、町の外にとめてある船に乗り込もう。船に乗って少し進むとイベントが発生し、かいぞくとの戦闘になり、勝利すると船が手に入る。そしてさらに町の入口にいた女性レイラが仲間に加わる。

←ディストに向かおうとしているときに、タイミングよく、ディストに船で向かうという、女性が登場する。誘いには乗っておくこと。

BOSS かいぞく

全体魔法を活用しよう

特殊攻撃や魔法を仕掛けてこず、能力的にもそれほど高くないので、とくに問題はないが、8体出現するためやっかい。物理攻撃で1体1体確実に倒していってもいいが、時間がかかってしまう。HPが90と低いので、全体を標的にした魔法で攻撃して、一気にしとめていきたい。

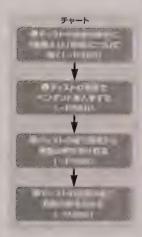
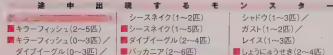
↑かいぞくは弱点や耐性がない。魔法で攻撃する際は、LVの高い魔法を使おう。

はじめての航海は現在位置を確認しながら進もう

船を入手すると、自由に海を移動できるようになる。はじめての航海となるが、ディストの国への道のりはやや複雑。右のルートを参考に、Bボタン+セレクトで表示できるワールドマップで、こまめに現在位置を確認しながらディストの国をめざしていこう。なお、海のモンスターは稲妻に弱いので、サンダーをメインに戦おう。

❶パルムの町〜ディストの城
❷ディストの城〜ディストの洞窟

途中出現するモンスターリスト

■キラーフィッシュ(2〜5匹)
■キラーフィッシュ(0〜3匹)／ダイブイーグル(0〜3匹)／シースネイク(1匹)
■キラーフィッシュ(0〜3匹)／シースネイク(1〜2匹)
■シースネイク(1〜5匹)
■ダイブイーグル(2〜4匹)
■バッカニア(2〜6匹)

■グール(1〜2匹)／シャドウ(1〜3匹)／ガスト(1〜2匹)／レイス(1〜3匹)
■しょうにゅうせき(2〜4匹)
■ヒルギガース(1〜2匹)
■ランドタートル(0〜2匹)／オーガ(0〜2匹)／しょうにゅうせき(0〜2匹)／オーガメイジ(1匹)

シースネイク	HP 300
弱点：雷	
耐性：炎,毒	
要注意：猛毒の追加効果	
詳細データ→P469	

しょうにゅうせき	HP 240
弱点：毒	
耐性：精	
要注意：高い攻撃力	
詳細データ→P469	

ヒルギガース	HP 750
弱点：なし	
耐性：なし	
要注意：高い攻撃力と防御力	
詳細データ→P474	

ディストの城

目的 竜騎士についての情報を収集する

このディストの城へは、2回おとずれることになる。まず1回目にきた際の目的は、情報収集と宝箱の回収。宝箱を回収しながら、2Fにいる親子のもとに向かい、親子に竜騎士と飛竜についてたずねよう。親子のいる奥の部屋の飛竜と話をするには、ペンダントというアイテムが必要だということがわかる。ペンダントは、ディストの城の北にあるディストの洞窟にある。ひととおり話を聞いたら、ペンダントを手に入れるためにディストの洞窟へ向かおう。

ディストの洞窟でペンダントを手に入れたら、もう一度ディストの城に戻り、飛竜に話しかけよう。すると、飛竜のたまごをディストの洞窟にある命の泉に沈めてきてほしいと頼まれる。のちのちこのたまごからかえった飛竜がフリオニールたちを助けてくれることになるので、再度ディストの洞窟に行き、受け取った飛竜のたまごを命の泉へ沈めてこよう。

←ディストの城にはじめてきた際、子供に遭遇し「かえれ」といわれるが、とくに戦闘になったりもしないので、気にせず奥へ進もう。

←少し複雑な構造となっているディストの城だが、モンスターは出現しない。安心して宝箱を回収することができる。

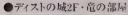
●ディストの城1F

アイテムリスト

ディストの城1F
❶めぐすり
どくけし
じゅうじか
とんかち
きんのはり
けんじゃのちえ
せいじゃのこころ
ウィングソード
❷ストップのほん
スタンのほん
カースのほん
❸ユニコーンのつの
❹フェニックスのお

●ディストの城2F

●ディストの城2F・竜の部屋

アイテムリスト

ディストの城2F
❶コテージ

！最終決戦まえに もう一度訪れることになる

飛竜のたまごを命の泉に沈めたあとは、もうとくにディストの城にくる必要はない。だが、ジェイド(→P420)に向かうまえに親子のもとへくると、エクスカリバーという剣がもらえる。忘れずに立ち寄るようにしたい。

←エクスカリバーは、攻撃力が100という最強の剣。最終決戦で役立つことはまちがいないので、絶対に手に入れること。

Scene

ディストの洞窟

目的 1回目＝ペンダントを入手する、2回目＝飛竜のたまごを泉に沈める

まず最初におとずれた際の目的は、ペンダントの入手。これは階段をひとつ降りたB2Fにあるので、すぐ達成できるはずだ。2回目にきた際の目的は、飛竜にたくされた飛竜のたまごを命の泉に沈めること。命の泉は洞窟の最深部にあるため、本格的な攻略が必要となる。

←ステータス異常になる攻撃を持ったモンスターはいないが、魔法による攻撃やHPを吸収したりする、やっかいなモンスターが多い。

ステータスチェック

HPはフリオニールとガイが1500以上、マリアもそろそろ1000を超えておきたいところだ。攻撃力は主戦力のキャラクターがしょうにゅうせきに300以上のダメージを与えられる程度に育てておこう。モンスターのHPも高くなっているので、それぐらいないときびしい。

アイテム入手
武器と防具をさきに回収する

一気に攻略もかねて、アイテムの回収ができればベストだが、必ずしも命の泉のある方向に宝箱があるとは限らず、回り道をしないとたどり着けない宝箱もある。アイテムの回収と目的の達成の2回にわけて攻略していこう。アイテムの回収は、飛竜のたまごを命の泉にしずめたあとでもいいが、強力な武器や防具が入手できるので、できればボスと戦うまえに回収しておきたい。1回目の目的であるペンダントの回収は、非常に簡単。すぐにディストの城に戻ることになるので、この際にできればアイテムの回収もしてしまおう。マップの階段をⒷからⒺの順に進んでいくと、2回目の目的である命の泉にたどり着く。それ以外の階段で向かう場所にある宝箱を、ペンダントを取りにきた際に取っていこう。

攻略アドバイス
複雑なつくりでかなり迷いやすい

構造が迷路状になっているうえ、各フロアのつながりも複雑なため、非常に迷いやすいダンジョン。マップでこの階段をのぼるとどこに出るかなど、しっかりマップで確認しつつ進もう。ちなみに地上に戻るためのワープゾーンはない。命の泉のある最深部までの道のりは長く、それを往復するとなるとかなりたいへん。必ずテレポを使えるようにしておきたい。

←洞窟内には、つり橋が壊れており、渡ろうとすると、下のフロアに落ちてしまうといった仕掛けもある。デジョンを覚えておくといいだろう。

イエローソウル	HP 20
弱点：なし	
耐性：なし	
要注意：魔法吸収	

詳細データ→P462

レブナント	HP 240
弱点：炎	
耐性：冷,神,精	
要注意：HP吸収	

詳細データ→P479

グリーンソウル	HP 6
弱点：なし	
耐性：なし	
要注意：ケアルによる味方の回復	

詳細データ→P465

●ディストの洞窟B1F

！ペンダントはⒶの階段の先にある

ペンダントはⒶの階段を下りた先にある。宝箱には入っておらず、Ⓐの階段の右下に見える竜騎士の亡骸を調べると手に入れられる。

●ディストの洞窟B2F

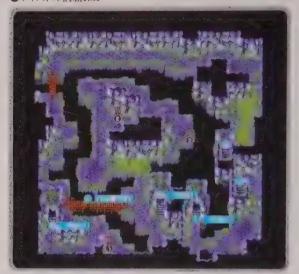
アイテムリスト

ディストの洞窟B1F
❶230ギル
ディストの洞窟B2F
❶ペンダント
❷ミスリルアーマー
❸まじゅつのつえ（グリーンソウル）
❹エーテル
❺ミスリルかぶと

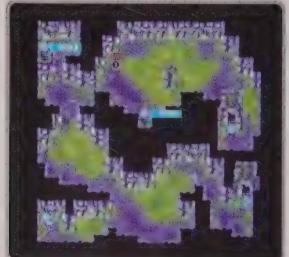
途中出現するモンスターリスト

■イエローソウル（2～6匹）
■グール（1～2匹）／シャドウ（1～3匹）／ガスト（1～2匹）／レイス（1～3匹）
■ヒルギガース（1～2匹）
■ランドタートル（0～2匹）／オーガ（0～2匹）／しょうにゅうせき（0～2匹）／オーガメイジ（1匹）

■イエローソウル（2～6匹）
■グール（1～2匹）／シャドウ（1～3匹）／ガスト（1～2匹）／レイス（1～3匹）
■ヒルギガース（1～2匹）
■レブナント（2～5匹）

●ディストの洞窟B3F

！左下の橋は渡ることができない

B3Fの左下にある橋。この橋は途中の部分が壊れており、渡ることができない。壊れた部分に進むと、B4FのⓁの場所に落ちてしまう。命の泉に向かっている際は、とくにこの橋を通る必要はない。それどころか、落ちるとかなり遠回りになってしまうので、近づかないようにしよう。

●ディストの洞窟B4F

アイテムリスト

ディストの洞窟B3F
❶ミスリルのたて
❷ミスリルのこて
❸ミスリルミラー
ディストの洞窟B4F
❶りゅうさんのビン

途中出現するモンスターリスト

■イエローソウル(2~6匹
■オーガメイジ(0~3匹)／
オーガチーフ(1~3匹)
■ヒルギガース(1~2匹)
■レブナント(2~5匹)
■アダマンタイマイ(1~2匹)／
デュアルヘッド(0~2匹)／
しょうにゅうせき(0~2匹)
■イエローソウル(2~6匹)
■オーガメイジ(0~3匹)／
オーガチーフ(1~3匹)
■レブナント(2~5匹)

●ディストの洞窟B5F

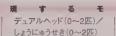
！泉の前には キマイラが立ちふさがる

B5Fの中央上の緑の部分が命の泉。だが、そのまえにボスであるキマイラがおり、このキマイラを倒さないと泉に飛竜のたまごを沈めることができない。キマイラに話しかけて戦いを挑み、倒してしまおう。たまごを泉に沈めたら、目的は達成。テレポなどで地上に戻ろう。

アイテムリスト

ディストの洞窟B5F
❶ほのおのゆみ
けんじゃのちえ
せいじゃのこころ
❷ナイトのよろい（アダマンタイマイ）

途中出現するモンスターリスト

■アダマンタイマイ（1〜2匹）／デュアルヘッド（0〜2匹）／しょうにゅうせき（0〜2匹）｜■オーガメイジ（0〜3匹）／オーガチーフ（1〜3匹）｜■ギガントード（1〜4匹）■レブナント（2〜5匹）

BOSS キマイラ

特殊攻撃のほのおの対処を完ペキに

特殊攻撃であるほのおの威力が強烈。バリアを覚えていたら使用して、ダメージの軽減を図ろう。バリアを覚えていない場合は、ケアルでこまめにHPを回復すること。キマイラは耐性を持っていないが弱点もない。物理攻撃ともっともLVの高い攻撃魔法で、ひたすら攻撃していこう。

↑キマイラの数はランダム。運が悪いと最大4体のキマイラと戦うことになる。

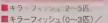
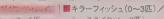
アルテアの町～闘技場

船を使うのが オススメのルートだ

アルテアの町に戻ったら、ヒルダの部屋へ。そこではイベントが発生してラミアクイーンとの戦闘になるので注意しよう。その後、レイラとゴードンが入れ替わり、ヒルダが捕まっている闘技場へ向かうことに。

途中出現するモンスターリスト

- キラーフィッシュ(2～5匹)
- キラーフィッシュ(0～3匹)／ダイブイーグル(0～3匹)／シースネイク(1匹)

- キラーフィッシュ(0～3匹)／シースネイク(1～2匹)
- シースネイク(1～5匹)
- ダイブイーグル(2～4匹)
- バッカニア(2～6匹)

- ありじごく(2～4匹)
- ありじごく(1～3匹)／キマイラ(0～2匹)
- タスクライノ(1～2匹)／ポイズントード(0～2匹)／キガントード(0～1匹)／ランドレイ(0～1匹)
- ランドレイ(1～6匹)

ありじごく	HP 370
弱点	冷,毒
耐性	雷,炎
要注意	まひの追加効果

詳細データ→P461

ランドレイ	HP 450
弱点	なし
耐性	なし
要注意	まひの追加効果

詳細データ→P478

ポイズントード	HP 300
弱点	冷
耐性	なし
要注意	猛毒の追加効果

詳細データ→P476

BOSS ラミアクイーン

短時間で倒せるかがポイント

ゆうわくや眠りの追加効果を持っていて、しかもHPが1290と高い強敵。耐性がないのが救いだが、弱点もない。物理攻撃とLVの高い攻撃魔法で戦おう。HPが高いだけに長期戦になりやすく、ゆうわくなどになる可能性は高い。二刀流にするなど、一気に決着をつける工夫をしよう。

↑主戦力のキャラが誘惑になると、かなり危険。バリアがあれば唱えておきたい。

闘技場

[illegible]
がいるという。そして、宿敵である皇帝も　。倒すチャンスはある!?

目的 捕らわれたヒルダを助け出す

闘技場での目的は、捕らわれの身であるヒルダを救出すること。まずは闘技場に入ると、1Fでベヒーモスとの戦闘になる。その後、戦闘に勝利しても帝国軍の兵士に捕まり、牢獄に入れられてしまうが、牢獄からはすぐに出ることができる。あとはB1Fにいるヒルダを救出して、闘技場を出れば、ここでの目的は達成となる。

↑地上に戻るためのワープゾーンはなく、テレポも使うことができない。だが、最深部へ向かうのではなく、最深部のB2Fから地上に向かうことになるので、とくに問題はない。

ステータスチェック

モンスターが数段強くなるので、大幅な成長が必要。HPはマリアが1200、フリオニールとガイが1800以上が基本。攻撃力もキマイラに400近くのダメージを与えられるほどの攻撃力が、主戦力のキャラクターにはほしいところだ。

アイテム入手
宝箱の中身は回復アイテムだけ

宝箱は全部で4つあり、そのすべてがB2Fにある。ただし、宝箱の中身はすべてエリクサーやコテージといった回復アイテムのみ。武器や防具は、この闘技場では一切手に入らない。せっかくアイテムがあるので、できれば回収しておきたいが、開けるとモンスターが出現する宝箱もある。無理に回収する必要はないだろう。アイテムは無視して、ヒルダの待つB1Fへ急いでも、とくに問題はない。

←B2Fの小部屋にある宝箱には、デュアルヘッドなどのモンスターが守る宝箱も含まれる。だが、中身はどくけし。開けないほうが無難だ。

攻略アドバイス
マップは単純だが強敵ぞろい

フロアが3つしかなく、構造もシンプル。迷子になることはないが、敵軍であるパラメキアの建物というだけあり、モンスターは強敵ぞろい。闘技場のある砂漠のモンスターに苦戦しているようなら、かなりきびしいので、ステータスアップを図ろう。またステータス異常となる追加攻撃などを多用してくるモンスターも多い。今後のことも考え、ここでできればエスナをLV6以上に上げておきたい。

←B2Fは小部屋に入らなければ、戦闘にならない。1ヵ所だけ宝箱のある小部屋があるが、それ以外の小部屋には入らないように。

ウィザード	HP 540
弱点:なし	
耐性:なし	
要注意:魔法による攻撃	

詳細データ→P462

デスフラワー	HP 540
弱点:冷,炎	
耐性:神,精	
要注意:混乱の特殊攻撃	

詳細データ→P472

パラサイト	HP 300
弱点:冷	
耐性:精	
要注意:MP吸収	

詳細データ→P473

●闘技場1F

！皇帝に近づくと ベヒーモスが出現

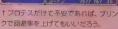
闘技場に入るとマップ中央に皇帝がいるので、皇帝に近づこう。会話のあと、ベヒーモスが出現して戦闘になる。なお、勝利しても必ず捕まってしまい、B2Fの牢獄に連れて行かれてしまうことになる。

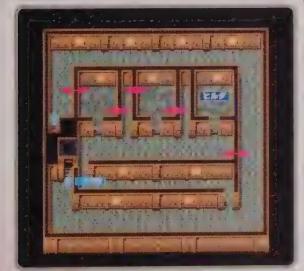
←牢獄に入れられたら、鉄格子に近づいて、調べてみよう。ポールが現われて、牢獄から出してくれる。ヒルダを助けにB1Fへ向かおう。

BOSS ベヒーモス

高い攻撃力にだけ要注意

特殊攻撃や魔法は使わず、攻撃は物理攻撃のみだが、攻撃力が非常に高い。必ずプロテスで守りを固めること。なお、ベヒーモスは耐性や弱点がないので、物理攻撃ともっともLVの高い攻撃魔法で戦おう。HPが高いので長期戦にはなるが、こまめにHPを回復して戦えば問題なく倒せる。

↑プロテスだけで不安であれば、ブリンクで回避率を上げてもいいだろう。

●闘技場B2F

●闘技場B1F

アイテムリスト

闘技場B2F
❶どくけし
（デュアルヘッド、ゾンビ2ヘッド、コラム）
❷エーテル
エリクサー
コテーシ

！隠し通路を使って すばやくふたりを救出

B1Fには隠し通路がある。道なりに進むと遠回りになるので、隠し通路を活用していきたい。

途中出現するモンスターリスト

■キマイラ（1～4匹）
■キマイラ（1～2匹）／デスフラワー（0～2匹）

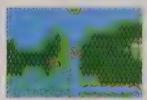
■サージェント（1～2匹）／ソーサラー（1～2匹）／キャプテン（1～2匹）／ウィザード（1～2匹）

■スペクター（2～5匹）
■パラサイト（2～6匹）
■マジシャン（2～4匹）
■レブナント（0～4匹）

スペクター（1～3匹）
■レブナント（0～2匹）／デスフラワー（1～3匹）

アルテアの町〜キャンプ〜フィン城

反乱軍のキャンプを経由してフィン城をめざす

ヒルダを救出すると、ガテアの村の西にフィン城奪還のための帝国軍のキャンプが設営される。アルテアの町には、ほとんど誰もいないので、闘技場から戻ったら、すぐにキャンプへ向かうこと。キャンプでゴードンから作戦の内容を確認したら、めざすは北のフィン城だ。

↑橋の左に見えるテントがキャンプ。ガテアの村やフィン城の近くなので、どちらかの場所に向かえば、すぐに見つかるはずだ。

❶アルテアの町〜キャンプ
❷キャンプ〜フィン城

途中出現するモンスターリスト

■ゴブリン（1〜4匹）
■ホーネット（2〜4匹）
■レッグイーター（2〜5匹）
■レッグイーター（1〜3匹）／ホーネット（1〜3匹）

■ゴブリン（4〜7匹）
■ゴブリン（0〜4匹）／ゴブリンガード（1〜4匹）

■スプリンター（1匹）
■ソルジャー（1匹）
■バンパイアソーン（1〜3匹）
■ホーネット（2〜4匹）
■レッグイーター（2〜5匹）

■レッグイーター（1〜3匹）／ホーネット（1〜3匹）

キャンプ

ゴードンからフィン城奪還の指令を受ける

ゴードンからフィン城奪還作戦のひとつとして、帝国司令官・ゴートスを倒すように指令を受けることが、キャンプでの目的だ。それ以外にこのキャンプですることは、とくにないので、ひととおり話を聞いたら、さっそく北にあるフィン城へ向かおう。なお、キャンプにはテントがいくつか立ち並んでいるが、それらの中に入ることはできず、武器や防具を購入することもできない。また、宿屋もないので、フィン城に向かうまえには、キャンプの最寄の村であるガテアの村に立ち寄って、体力を回復しておくようにしよう。

←闘技場で別れたゴードンは、キャンプの中央にいる。キャンプに着いたら、話しかけて作戦の指令を受けよう。

←フィン城の入口をみごと突破して、士気上がる兵士たち。彼らの話にも耳をかたむけてみてもいいだろう。

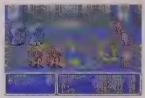
●キャンプ

Scene5 ● Dungeon Town ●

フィン城

[illegible]スターのすみかと化しているフィン城を、上へ上へと駆け上がる。

目的 ゴートスを倒してフィン城を取り戻す

フィン城の目的は、帝国司令官のゴートスを倒すこと。ゴートスは最上階の4Fにいるので、下で解説している道のりを参考に、さっそく向かおう。お城ということで複数の階段があったりはするが、それほど複雑な構造ではないので、迷うことはないだろう。

↑ソーサラーやマジシャンなど、魔法をメインに使うモンスターがたくさん出現する。シェルの魔法が使えると心強い。

ステータスチェック

出現するモンスターはいずれも強いが、短時間で攻略できる。闘技場を突破できるだけのステータスがあれば問題ない。ステータスアップを図らずに攻略できる。

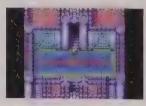
アイテム入手
ゴートスを倒してから入手する

ゴートスを倒すと、モンスターが一切出現しなくなる。そのため、モンスターが出現するときに、無理にアイテムを回収しておく必要はまったくない。宝箱の回収はフィンの城を奪還してからにしよう。

←宝箱を守るモンスターだけは、ゴートスを倒したあとでも出現する。宝箱はいったんHPやMPを回復してから開けて回ること。

←フィン城を奪還すると、城内に人々があふれる。その人々の話を聞いて回るついでに、宝箱を回収していけば、とても効率がよい。

攻略アドバイス
直進するだけでボスにたどり着く

ゴートスのいるフロアへは、まっすぐ進むだけでいい。出入口の正面にある階段から上へひたすら進めば、ゴートスのところにたどり着ける。とくに途中寄らなくてはならない場所もないので、ゴートスのところへまっすぐ向かおう。ちなみにこのダンジョンで出現するウィザードは、アスピルのほんを落とす。アスピルのほんは、MPを吸収できる魔法が覚えられる貴重なアイテム。ゴートスを倒すと、モンスターが出現しなくなるので、もしアスピルのほんがほしければ、ゴートスを倒すまえに手に入れておくこと。

←フィン城に入ったら、まっすぐ上に移動していくだけ。それ以外の移動はまったくしない。ゴートスのところまでたどり着けてしまう。

ウィザード HP 540
弱点：なし
耐性：なし
要注意：魔法による攻撃
詳細データ→P462

キャプテン HP 750
弱点：なし
耐性：なし
要注意：ゆみの後衛への攻撃
詳細データ→P464

デスフラワー HP 540
弱点：冷,炎
耐性：神,精
要注意：混乱の特殊攻撃
詳細データ→P472

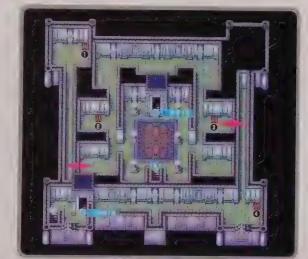
●フィン城1F

! 右のエリアには現状ではまだ行けない

Ⓐの階段の前にはレイラがいる。話しかけて、パーティに加えよう。なお、1Fの右の赤いラインで囲んでいる部分は、現状では足を踏み入れることはできない。あとでくることになるので、いまは気にしないように。

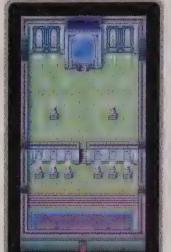
●フィン城2F

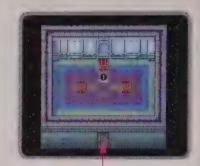
アイテムリスト

フィン城1F
❶1000ギル
2000ギル
❷1000ギル
フィン城2F
❶ウェアバスター
❷オーラのほん
（ソーサラー、サージェント）
❸ポーション
（レプナント、スタナー、ガスト、レイス）
❹きょじんのこて

途中出現するモンスターリスト

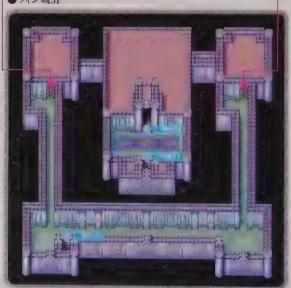
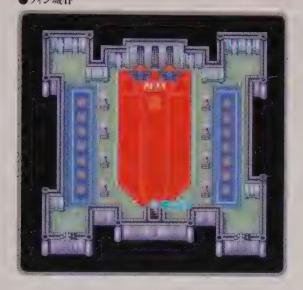
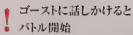
- ■キマイラ（1～4匹）
- ■キマイラ（1～2匹）／デスフラワー（0～2匹）
- ■コラム（1～3匹）／デュアルヘッド（0～3匹）／ゾンビ2ヘッド（0～3匹）
- ■サージェント（1～2匹）／ソーサラー（1～2匹）／キャプテン（1～2匹）／ウィザード（1～2匹）
- ■スペクター（2～5匹）
- ■マジシャン（2～4匹）
- ■レブナント（0～4匹）／スペクター（1～3匹）
- ■レブナント（0～2匹）／デスフラワー（1～3匹）

- ■キマイラ（1～4匹）
- ■キマイラ（1～2匹）／デスフラワー（0～2匹）
- ■コラム（1～3匹）／デュアルヘッド（0～3匹）／ゾンビ2ヘッド（0～3匹）
- ■サージェント（1～2匹）／ソーサラー（1～2匹）／キャプテン（1～2匹）／ウィザード（1～2匹）
- ■スペクター（2～5匹）
- ■ブレイン（0～3匹）／パラサイト（1～3匹）
- ■レブナント（0～4匹）／スペクター（1～3匹）
- ■レブナント（0～2匹）／デスフラワー（1～3匹）

●鏡の部屋

！鏡の部屋は のちのちくることになる

3Fの左には鏡の部屋がある。最初にフィン城を訪れたときには用事はないが、のちのち重要なイベントが発生する場所なので覚えておくといいだろう。

アイテムリスト
フィン城3F
❶ブレイクのほん
デスのほん
トードのほん

●フィン城3F

途中出現するモンスターリスト

■キマイラ（1～2匹）／
デスフラワー（0～2匹）
■キマイラ（1～4匹）
■コラム（1～3匹）／
デュアルヘッド（0～3匹）／
ゾンビ2ヘッド（0～3匹）
■サージェント（1～2匹）／
ソーサラー（1～2匹）／
キャプテン（1～2匹）／
ウィザード（1～2匹）
■ソーサラー（1～8匹）
■ブレイン（0～3匹）／
パラサイト（1～3匹）
■レブナント（0～2匹）／
デスフラワー（1～3匹）
■レブナント（0～4匹）／
スペクター（1～3匹）

●フィン城4F

フィン城4Fの右の玉座には、帝国司令官のゴートスがいる。話しかけると戦闘になるので、戦闘の準備をしてから話しかけるようにしよう。

←周囲に護衛の兵士がおらず、とまどうゴートス。戦闘でもゴートス以外のモンスターは出現しないので、戦いやすい。

攻撃力が上がったらプロテスで対処

ゴートスは物理攻撃オンリーで攻撃をしてくる。しかも、特殊攻撃のさけびで攻撃力と回避率を上げたり、ヘイストで攻撃回数をアップさせるといった小技も使ってくる。1回の攻撃で大ダメージを食らうこともあるので、プロテスで守りをしっかり固めつつ、物理攻撃と攻撃魔法で応戦していこう。

↑マリアやレイラは後衛にするなど、物理攻撃をされない工夫も必要だ。

Scene5

フィンの町

目的 「白い仮面」と「エクメトテロエス」について情報を集める

ゴートス撃破後、新たに反乱軍の本拠地となったフィン城にいるヒルダに話しかけると、ミンウを追ってミシディアという場所に行ってほしいと言われる。さらにミシディアの塔にある封印を解く仮面が城の地下にあり、地下への扉を開ける呪文を教えてもらえる。つぎにゴードンに話を聞くと、ミシディアの塔には、究極魔法のアルテマのほんがあるということと、地下への入口はポールが知っていることがわかる。フィンの町では、まずは左下のポールの家に行き、呪文についてたずねてみよう。地下への入口の場所を教えてくれる。

武器と防具はミシディアで買おう

売っている武器や防具は、これまでの冒険でほとんどが手に入っているはず。しかも、このつぎに向かうミシディアの町で、より強力な装備が買える。ミシディアの町には、貴重な魔法の本もたくさん売っている。ここでは魔法のデスペルやミニマムを買う程度にして、お金を節約しよう。

●フィンの町

武器屋

品名	価格
ウェアバスター	2000ギル
トライデント	3500ギル
ウィングソード	5000ギル
ほのおのゆみ	4000ギル

防具屋

品名	価格
おうごんのたて	700ギル
きょじんのかぶと	500ギル
おうごんのよろい	2000ギル
きんのむねあて	1000ギル

魔法屋

品名	価格
デスペルのほん	2000ギル
ミニマムのほん	2000ギル
フォークのほん	2000ギル
スロウのほん	2000ギル

道具屋

品名	価格
フェニックスのお	500ギル
エーテル	1000ギル
コテージ	2000ギル
エリクサー	50000ギル
ポーション	30ギル
ハイポーション	150ギル
めぐすり	40ギル
どくけし	30ギル
じゅうじか	50ギル
とんかち	60ギル
おとめのキッス	500ギル
きんのはり	500ギル

フィン城地下

白い仮面を入手する

B5Fにある白い仮面を手に入れることが、ここでの目的。フロア数は5つとまずまずあるが、フロアがそれほど大きくなく、また構造も複雑ではないため、手こずることはないはずだ。ちなみにこのフィン城地下に入るための手順は、つぎのページで詳しく解説しているので、そちらを参照してほしい。

↑地上に戻るワープゾーンがあるため、往復しなくてもいい。ダンジョンとしての難易度もそれほど高くないので、一気に攻略してしまおう。

ステータスチェック

出現するモンスターが強いので、ほぼ一撃で倒せる程度の攻撃力がほしい。主戦力キャラクターは10HIT以上で、ガストに500近くのダメージを与えられる攻撃力になるまで育てよう。

アイテム入手

すべてを回収するために注意すべきことはない

とくに遠回りしなくては取れないといったアイテムはないので、ダンジョンの攻略と同時に、アイテムの回収もできるはず。宝箱を守るモンスターにだけ注意して、アイテムを回収していこう。

←ふくやナイフといったアイテムもあるが、ちからのつえやオリハルコンといった貴重なアイテムも手に入る。

←宝箱を守るモンスターは強敵ぞろい。万全の態勢でのぞまないと返り討ちにあうので、宝箱を開けるまえに必ずHPなどの回復を。

攻略アドバイス

モンスターの種類は少ないが、どれも強敵だ

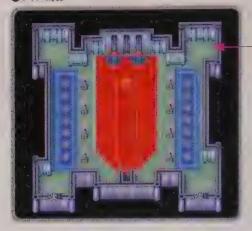
出現するモンスターの種類は、全部で10種類もいない。そのため、モンスターのデータが把握しやすく戦いやすくもあるのだが、どれも強いモンスターばかり。攻撃力やHPが高い、魔法や特殊攻撃を使ってくるモンスターは、魔法や装備で対抗できるが、仲間のHPとMPを入れ替えるチェンジを使ってくるチェンジャーはやっかい。こちらのステータスが高ければ高いほど、チェンジが決まったときに苦戦を強いられる。B2Fにしか出現しないが、他のモンスターとともに現われるので、必ずチェンジャーを優先的に倒すこと。

←なぜか仲間のHPを回復してくれるグリーンソウル。ディストの洞窟でもお世話になった、このモンスターがここにも出現する

キラーマンティス HP 750
弱点：冷
耐性：なし
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P465

ゴーギマイラ HP 750
弱点：なし
耐性：なし
要注意：特殊攻撃のほのお
詳細データ→P467

ブレイン HP 240
弱点：精
耐性：神,死
要注意：魔法のチェンジ
詳細データ→P475

●フィン城4F

! 壁に呪文を唱えると隠し通路が開く

フィン城の地下へ通じる扉は、4Fの右上の壁にある。右上の壁を調べて呪文を唱えると、扉が開き、地下への通路に進めるようになる。なお、地下に向かう際に1Fにある宝箱を回収しておくこと。

・1F には隠し通路があり、これを使って宝箱のある部屋へ向かう　なお城の外を歩く際、1歩でも右に進むと外に出てしまうので注意

●フィン城1F

アイテムリスト

フィン城1F
❶おうごんのよろい
おうごんのたて
きんのむねあて

●フィン城B1F

アイテムリスト

フィン城B1F

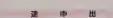
❶ふく
❷ナイフ
❸めぐすり

●フィン城B2F

アイテムリスト

フィン城B2F

❶エーテル
❷ポーション
❸おとめのキッス

途中出現するモンスターリスト

■ガスト(0〜3匹)／
レイス(0〜4匹)／
スタナー(0〜2匹)／
レブナント(1〜3匹)
■グリーンソウル(3〜7匹)

■グリーンソウル(3〜7匹)

■チェンジャー(0〜3匹)／
ブレイン(0〜2匹)／
パラサイト(1〜2匹)

■グリーンソウル(3〜7匹)
■コラム(3〜7匹)

●フィン城B3F

アイテムリスト

フィン城B3F
❶ハイポーション
❷ほのおのたて
❸くものいと

●フィン城B4F

アイテムリスト

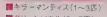
フィン城B4F
❶ちからのつえ（レイス、ガスト、レブナント、スペクター）
❷フレイムアーマー
❸うらぎりのきば

途中出現するモンスターリスト

■キラーマンティス（1～3匹）
■グリーンソウル（3～7匹）

■オーガメイジ（0～2匹）／
コラム（1～2匹）／

アダマンタイマイ（0～2匹）／
オーガチーフ（0～2匹）
■グリーンソウル（3～7匹）

■グリーンソウル（3～7匹）
■コラム（3～7匹）

！宝箱❶にひそんでいる ゴーギマイラに注意しよう

❶の宝箱を開けると、宝箱を守っているゴーギマイラが出現する。能力的にはキラーマンティスとそれほど違いはないが、石化の効果のある、くさいいきを使ってくる。連続で使われるとかなり危険なので、念のためにバリアなどを使っておくといいだろう。

アイテムリスト

フィン城B5F
❶オリハルコン（ゴーギマイラ）
❷しろいかめん

●フィン城B5F

途中出現するモンスターリスト

	■グリーンソウル（3～7匹）	■コラム（3～7匹）

フィン城～ミシディアの町

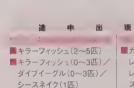
今後のこともふまえて船を入手して向かおう

白い仮面を入手したら、つぎの目的地はミシディアの町。徒歩でも向かうことができるが、このさき船を使わないといけない場所に移動することになるので、船で向かおう。船の停泊場所もつぎの目的地のことを考えて、右のルートに載せている場所に停泊させること。

↑遠回りのように見えるが、あとあとのことを考えると、このルートがベスト。

❶フィン城～ミシディアの町

チャート

途中出現するモンスターリスト

■キラーフィッシュ(2～5匹)
■キラーフィッシュ(0～3匹)／ダイブイーグル(0～3匹)／シースネイク(1匹)
■キラーフィッシュ(0～3匹)／シースネイク(1～2匹)
■シースネイク(1～5匹)
■ダイブイーグル(2～4匹)
■ハッカニア(2～6匹)

■ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
■キラーマンティス(1～3匹)
■コカトリス(2～6匹)
■ブラックプリン(2～5匹)
■フレイン(2～5匹)
■ベヒーモス(1匹)

■マイン(0～6匹)／ボム(1～2匹)
■レッドマシュマロ(0～4匹)／ブラックプリン(2～3匹)

■インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹)
■ウェアウルフ(2～5匹)
■キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)

■ゴースト(2～5匹)
■ビッグホーン(1～2匹)／フライングレイ(0～2匹)
■ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
■ボム(2～5匹)
■レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)

コカトリス HP 370
弱点：なし
耐性：なし
要注意：石化の追加攻撃
詳細データ→P467

ブラックプリン HP 370
弱点：炎
耐性：冷,神,毒,死,雷,精,物
要注意：高い防御力と猛毒
詳細データ→P475

レッドマシュマロ HP 100
弱点：雷
耐性：冷,神,毒,死,精,物
要注意：高い防御力と猛毒
詳細データ→P479

ミシディアの町

白い仮面を地下の女神像にささげる

この町でまずしなくてはならないのが、白い仮面を地下室にある女神像にはめ込むこと。池の小島から地下室に行くことができるので、到着したら女神像のところに向かおう。つぎに書斎に行き、いろいろ調べると南の島に向かえばいいことがわかる。装備をととのえて向かおう。

↑書庫の右上の本棚を調べると、人にキーワードについてたずねる要領で、いろいろなことを調べることができる。

魔法の強化を図ろう

まずは武器と防具をそろえる。このさきのダンジョンでは、氷や炎の属性に強い武器があると重宝するので、攻撃力が高い物をひとつ買うのではなく、ほのおのやりやアイスシールドも買っておきたい。魔法はホーリーとバリア、あとはこれまでに買い逃していたものをそろえよう。

●ミシディアの町

●書庫

●地下室

武器屋

品名	価格
ちからのつえ	8000ギル
ほのおのやり	15000ギル
オーガキラー	15000ギル
こおりのゆみ	5000ギル

防具屋

品名	価格
アイスシールド	5000ギル
ナイトのよろい	5000ギル
とうぞくのこて	1000ギル
きょじんのこて	1500ギル

魔法屋

品名	価格
ファイアのほん	150ギル
サンダーのほん	150ギル
ブリザドのほん	150ギル
ケアルのほん	100ギル
ブリンクのほん	300ギル
プロテスのほん	300ギル
シェルのほん	300ギル
フィアーのほん	600ギル
バスナのほん	600ギル
エスナのほん	600ギル
サイレスのほん	600ギル
レイズのほん	1000ギル
アンチのほん	1000ギル
デジョンのほん	1000ギル
テレポのほん	1000ギル
バリアのほん	5000ギル
ウォールのほん	5000ギル
チェンジのほん	5000ギル
ホーリーのほん	20000ギル

道具屋

品名	価格
フェニックスのお	500ギル
エーテル	1000ギル
コテージ	2000ギル
エリクサー	50000ギル
ポーション	30ギル
ハイポーション	150ギル
めぐすり	40ギル
どくけし	30ギル
じゅうじか	50ギル
とんかち	60ギル
おとめのキッス	500ギル
きんのはり	500ギル

ミシディアの町〜南の島〜ミシディアの洞窟

南の島は小さいので マップで確認しながら向かう

つぎはミシディアの町の南東にある南の島に向かう。船で向かうことになるのだが、非常に小さく、見逃しやすい。ワールドマップで位置を確認しながらめざそう。南の島のあとは、ミシディアの町のほうに戻り、町のすぐ近くにあるミシディアの洞窟に向かう。南の島へ向かったルートを戻ってもいいが、つぎは北の方向へ向かうので、船を大陸の北に停泊させておくと便利だ。

❶ミシディアの町〜南の島
❷南の島〜ミシディアの洞窟

チャート

途中出現するモンスターリスト

- [illegible]
- キラーフィッシュ(2〜5匹)
- キラーフィッシュ(0〜3匹)／ダイブイーグル(0〜3匹)／シースネイク(1匹)
- キラーフィッシュ(0〜3匹)／シースネイク(1〜2匹)
- シースネイク(1〜5匹)
- ダイブイーグル(2〜4匹)

- バッカニア(2〜6匹)
- [illegible]
- イエローセリー(0〜4匹)／レッドマシュマロ(2〜5匹)
- ウェアラット(0〜5匹)／スタナー(1〜4匹)
- デュアルヘッド(0〜2匹)／ゾンビ2ヘッド(1〜3匹)
- レッドマシュマロ(2〜6匹)

- [illegible]
- カスト(0〜3匹)／レイス(0〜3匹)／レブナント(0〜2匹)／スペクター(1〜3匹)
- コカトリス(2〜6匹)
- パラサイト(0〜3匹)／モルボル(1〜2匹)
- ブラックプリン(2〜5匹)

- ブレイン(2〜5匹)
- ベヒーモス(1匹)
- マイン(0〜6匹)／ボム(1〜2匹)
- レッドマシュマロ(0〜4匹)／ブラックプリン(2〜3匹)

ブラックプリン HP 370

弱点：炎
耐性：冷,神,毒,死,雷,精,物
要注意：高い防御力と猛毒

詳細データ→P475

ボム HP 640

弱点：雷,炎
耐性：神,精
要注意：特殊攻撃のじばく

詳細データ→P476

モルボル HP 750

弱点：雷
耐性：毒,炎
要注意：まひの追加効果

詳細データ→P477

南の島

目的 黒い仮面を入手する

南の島での目的は、ミシディアの塔の封印を解く黒い仮面を手に入れること。ダンジョンの最深部のB5Fに黒い仮面があるので、そこをめざそう。ちなみに黒い仮面の入った宝箱の先に、地上に戻るワープゾーンがある。かなり複雑なダンジョンだが、往復しなくてもいいのが救いだ。

↑ダンジョンの1Fには、南の島の住人の集落がある。宿屋などはないが、武器や道具を買うことができるので、一度は立ち寄るように。

ステータスチェック

長期戦になるので、HPはできるだけ上げておこう。フリオニールとガイは2000以上、マリアも1500前後にはなっておきたい。攻撃力はゾンビ2ヘッドに400以上のダメージが与えられるぐらいはほしい。

アイテム入手
まずはアイテム回収を優先しよう

途中からアイテム回収のルートと黒い仮面入手のルートが分岐する。まとめて一気に攻略できなくもないが、マップが複雑なため、長期戦になりやすい。体力に不安があるようなら、2回にわけてダンジョンを攻略しよう。ただし、このダンジョンで手に入るアイテムは、回復アイテムや魔法の本がほとんど。武器や防具は手に入らないので、アイテムを一切回収しないというのもアリだ。ミシディアの町に戻らず、ミシディアの洞窟も攻略してしまいたいのであれば、体力温存のためにもアイテムは無視してもいい。

←ブラインやクラウダのほんがなぜか2セットずつ、宝箱の中から手に入れられる。あとはスリプルのほんも入手可能だ

攻略アドバイス
階段が多くて迷いやすくなっている

南の島は、ディストの洞窟のように、ひとつのフロアに複数の階段があり、フロアのつながりやつぎに行く場所がわからなくなったりしやすい。またマップも迷路のようになっており、通れると思ったら行き止まりだったということが多い。マップを見ながら攻略しても迷子になることがあるので、この階段を上るとどこに出るのかなど、しっかり確認しながら進んでいってほしい。ちなみに黒い仮面をめざす場合は階段をⒶからⒹの順番に進んでいけば、たどり着けるようになっている。参考にして進んでいこう。

←落とし穴などのトラップはないが、階段の数が多く、各フロアに特徴がないので、むやみに進むと確実に迷子になる

イエローゼリー HP 45

弱点：冷,炎
耐性：神,死,雷,精,物
要注意：猛毒の追加効果

詳細データ→P462

ポイズントード HP 300

弱点：冷
耐性：なし
要注意：猛毒の追加効果

詳細データ→P476

レッドマシュマロ HP 100

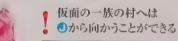
弱点：雷
耐性：冷,神,毒,死,精,物
要注意：高い防御力と猛毒

詳細データ→P479

●南の島B1F

アイテムリスト
南の島B1F
❶ハイポーション
❷ハイポーション
❸めぐすり
❹エーテル
❺くものいと
南の島B2F
❶ねむりそう
❷クラウダのほん
❸フラインのほん
❹クラウダのほん
❺フラインのほん

●南の島B2F

！仮面の一族の村へは Ⓙから向かうことができる

冒頭でも触れたように、1Fには南の島の住人たちの集落がある。Ⓙの階段を進んだ2フロア先にあるので、集落にて買物などをする場合は、Ⓙの階段を進もう。

途中出現するモンスターリスト

■イエローゼリー(0～4匹)／レッドマシュマロ(2～5匹)
■ウェアラット(0～5匹)／スタナー(1～4匹)
■デュアルヘッド(0～2匹)／ゾンビ2ヘッド(1～3匹)
■ポイズントード(1～4匹)
■レッドマシュマロ(2～6匹)

■イエローゼリー(0～4匹)／レッドマシュマロ(2～5匹)
■ウェアラット(0～5匹)／スタナー(1～4匹)
■デュアルヘッド(0～2匹)／ゾンビ2ヘッド(1～3匹)
■ポイズントード(1～4匹)

●南の島B3F

アイテムリスト
南の島B3F
❶にんにく
❷フェニックスのお（ゲール、レイス、シャドウ、ガスト）
❸くものいと
南の島B4F
❶1000ギル

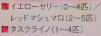
●南の島B4F

途中出現するモンスターリスト

■イエローゼリー（0〜4匹）／レッドマシュマロ（2〜5匹）
■タスクライノ（1〜4匹）

■デュアルヘッド（0〜2匹）／ゾンビ2ヘッド（1〜3匹）
■ポイズントード（1〜4匹）

■イエローゼリー（0〜4匹）／レッドマシュマロ（2〜5匹）
■ゾンビ2ヘッド（1〜5匹）

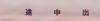
■タスクライノ（1〜4匹）
■ポイズントード（1〜4匹）

●南の島B5F

扉の先には ボスが待ち受けている

黒い仮面は、マップ中央のやや左にある部屋の中にある。ボスモンスターであるビッグホーンが黒い仮面を守っており、倒さないと宝箱を開けて手に入れることはできない。話しかけて戦いを挑み、倒してしまおう。

アイテムリスト

南の島B5F
❶スリプルのほん
❷しにがみのぞう
❸だいちのドラム
（タスクライノ、ポイズントード）
ねむりそう
ねむりそう
❹くろいかめん

途中出現するモンスターリスト

■ゾンビ2ヘッド（1〜5匹）
■タスクライノ（1〜4匹）
■チェンジャー（2〜5匹）
■ポイズントード（1〜4匹）

BOSS ビッグホーン

プロテスをかけて守りを固める

魔法や特殊攻撃は一切使ってこない。攻撃は物理攻撃だけなので、まずはプロテスで守りを固めよう。弱点や耐性は持っていないので、セオリーどおりの戦い方でいい。物理攻撃ともっともLVの高い攻撃魔法で攻めていこう。HPが高いので時間はかかるが、とくに問題なく倒せるはずだ。

↑ミシディアの町で買っていれば、ホーリーといった無属性の魔法を使うのも手。

●南の島1F

！商人からアイテムを購入することができる

南の島の1Fは、仮面をつけた南の島の住人たちが生活をする集落になっている。マップの右のほうにいる人物に話しかけると、ほかの町や村と同じように武器や防具を買うこともできる。まじんのおのといった貴重な武器もあるので、必要に応じて買っておくようにしよう。

←このフロアには、まったくモンスターが出現しない。道具屋で回復アイテムを買い、ここで態勢をととのえておくといいだろう。

武器屋	
まじんのおの	8000ギル
まじんのやり	8000ギル
ルビーのむねあて	600ギル
だいちのドラム	3000ギル

道具屋	
ポーション	30ギル
どくけし	30ギル
ハイポーション	150ギル
エーテル	1000ギル

Scene 6 Dungeon Guide ◆ダンジョンガイド

ミシディアの洞窟

目的 クリスタルロッドを入手する

B5Fにクリスタルロッドというアイテムがある。これが究極魔法の眠るミシディアの塔に入るためのカギとなっており、このクリスタルロッドの入手が目的となる。なお、このダンジョンには地上へ戻るワープゾーンがない。テレポがないと往復することになる。

↑モルボルやコカトリスなど、まひや石化を仕掛けてくるモンスターが多く出現する。エスナは必ずLV6以上に強化しておくこと。

ステータスチェック

南の島とあまり出現するモンスターが変わらないうえに、こちらのダンジョンのほうが難易度は低い。南の島を突破できているのであれば、そのステータスで十分クリアできる。

アイテム入手
隠し通路の先にある宝箱に注意

このダンジョンには、隠し通路もいくつか存在する。隠し通路がわからないと、つぎのフロアに進めないといったことはないが、隠し通路を抜けた先には、貴重なアイテムの入った宝箱があることが多い。宝箱も扉と同様に小さな階段で降りる、少し低くなった場所にしか置かれていない。宝箱が見えているにも関わらず、小さな階段がない場合は、隠し通路で宝箱の場所へ行くことになるので、隠し通路を探してみよう。隠し通路の位置は、マップにも掲載したので、わからない場合は参考にしてほしい。

←フィンの城にもあった隠し通路。見た目ではまったくわからない。このさきのダンジョンからよく現われる。

攻略アドバイス
2階層になっているダンジョン

このダンジョンはフロアが2階層になっており、フロア内に小さな階段があり、少し低いところに降りられるようになっている。それらの場所に次のフロアへ続く扉があるので、見逃さないようにしよう。

←小さな階段は壁と同じ色をしており、見逃しやすい。ダンジョンに入った直後に小さな階段を登るので、しっかり覚えておくこと。

←扉は必ず小さな階段で降りた、少し低くなった場所にある。進む場所がわからなくなったら、小さな階段を探そう。

チェンジャー HP 140
弱点：精
耐性：神,死
要注意：魔法のチェンジ
詳細データ→P471

フライングレイ HP 750
弱点：なし
耐性：なし
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P474

ギガントード HP 450
弱点：冷
耐性：なし
要注意：猛毒の追加攻撃
詳細データ→P464

●ミシディアの洞窟B1F

！ドッペルゲンガーを黒い仮面で消し去る

B2Fへ向かう階段のある扉の前にドッペルゲンガーがいる。話しかけても戦闘にはなったりしないので、安心しよう。道をふさいでいるドッペルゲンガーに黒い仮面を使って消し去り、B2Fへ進もう。

●ミシディアの洞窟B2F

アイテムリスト

ミシディアの洞窟B1F
❶くろしょうぞく
❷きんのかみかざり
ミシディアの洞窟B2F
❶ちからのつえ
❷ほのおのやり

途中出現するモンスターリスト

■ガスト(0〜3匹)／レイス(0〜3匹)／レブナント(0〜2匹)／スペクター(1〜3匹)
■コカトリス(2〜6匹)
■チェンジャー(0〜2匹)／ブレイン(0〜2匹)／パラサイト(0〜2匹)／モルボル(1匹)
■パラサイト(0〜3匹)／モルボル(1〜2匹)
■ブラックプリン(2〜5匹)
■ブレイン(2〜5匹)
■レッドソウル(1〜2匹)／イエローゼリー(0〜4匹)／イエローソウル(0〜3匹)／レッドマシュマロ(0〜3匹)
■レッドマシュマロ(0〜4匹)／ブラックプリン(2〜3匹)

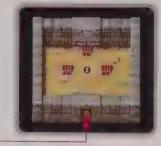
■ガスト(0〜3匹)／レイス(0〜3匹)／レブナント(0〜2匹)／スペクター(1〜3匹)
■コカトリス(2〜6匹)
■チェンジャー(0〜2匹)／ブレイン(0〜2匹)／パラサイト(0〜2匹)／モルボル(1匹)
■パラサイト(0〜3匹)／モルボル(1〜2匹)
■ブラックプリン(2〜5匹)
■ブレイン(2〜5匹)
■モルボル(1〜5匹)
■レッドソウル(1〜2匹)／イエローゼリー(0〜4匹)／イエローソウル(0〜3匹)／レッドマシュマロ(0〜3匹)

■ゴーギマイラ(1〜4匹)
■タスクライノ(0〜2匹)／ギガントード(0〜2匹)／フライングレイ(1〜2匹)
■チェンジャー(0〜2匹)／ブレイン(0〜2匹)／パラサイト(0〜2匹)／モルボル(1匹)
■デスフラワー(0〜2匹)／ゴースト(0〜1匹)／ゴーギマイラ(1〜2匹)
■デスフラワー(0〜3匹)／ゴースト(1〜3匹)
■フライングレイ(1〜5匹)
■モルボル(1〜5匹)
■レッドソウル(1〜2匹)／イエローゼリー(0〜4匹)／イエローソウル(0〜3匹)／レッドマシュマロ(0〜3匹)

●ミシディアの洞窟B3F

●ミシディアの洞窟B4F

アイテムリスト

ミシディアの洞窟B3F
❶こおりのゆみ
❷オーガキラー(ボム)
ミシディアの洞窟B4F
❶ポーション
❷フェニックスのお
ちんもくのかね
きんのはり

途中出現するモンスターリスト

■ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
■ゴーギマイラ(1～4匹)
■チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／パラサイト(0～2匹)／モルボル(1匹)
■パラサイト(0～3匹)／モルボル(1～2匹)
■フライングレイ(1～5匹)
■ブレイン(2～5匹)
■モルボル(1～5匹)
■レッドソウル(1～2匹)／イエローゼリー(0～4匹)／イエローソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹

■ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～2匹)／スペクター(1～3匹)
■ゴーギマイラ(1～4匹)
■チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／バラサイト(0～2匹)／モルボル(1匹)
■テスフラワー(0～2匹)／ゴースト(0～1匹)／ゴーギマイラ(1～2匹
■パラサイト(0～3匹)／モルボル(1～2匹)
■フライングレイ(1～5匹)
■モルボル(1～5匹)
■レッドソウル(1～2匹)／イエローゼリー(0～4匹)／イエローソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹)

■コ－ギマイラ(1～4匹)
■タスクライノ(0～2匹)／ギガントード(0～2匹)／フラインクレイ(1～2匹)
■チェンジャー(0～2匹)／ブレイン(0～2匹)／パラサイト(0～2匹)／モルボル(1匹)
■デスノラワー(0～2匹)／ゴースト(0～1匹)／ゴーギマイラ(1～2匹)
■デスフラワー(0～3匹)／ゴースト(1～3匹)
■フライングレイ(1～5匹)
■モルボル(1～5匹)
■レッドソウル(1～2匹)／イエローゼリー(0～4匹)／イエローソウル(0～3匹)／レッドマシュマロ(0～3匹)

●ミシディアの洞窟B5F

アイテムリスト

ミシディアの洞窟B5F
❶ドレインのほん(ゴースト)
❷ミニマムのほん
❸ハイポーション
ハイポーション
エーテル
ポーション
❹ドレインのほん
クリスタルロッド
アスピルのほん

！クリスタルロッドは左上の小部屋にある

クリスタルロッドは、とくにボスモンスターが守っていたりはせず、宝箱を開けてもモンスターが出現したりはしない。左上の小部屋の中央の宝箱に入っているので、忘れずに入手していこう。

途中出現するモンスターリスト

■ゴーギマイラ(1~4匹)
■タスクライノ(0~2匹)／ギガントード(0~2匹)／フラインクレイ(1~2匹)
■チェンジャー(0~2匹)／ブレイン(0~2匹)／パラサイト(0~2匹)／モルボル(1匹)
■デスフラワー(0~2匹)／ゴースト(0~1匹)／ゴーギマイラ(1~2匹)
■デスフラワー(0~3匹)／コースト(1~3匹)
■フライングレイ(1~5匹)
■モルボル(1~5匹)
■レッドソウル(1~2匹)／イエローゼリー(0~4匹)／イエローソウル(0~3匹)／レッドマシュマロ(0~3匹)

ミシディアの洞窟～リバイアサン～ミシディアの塔

北の入り江の中に ミシディアの塔はあるが……

ミシディアの洞窟で、クリスタルロッドを手に入れたら、究極魔法の眠るミシディアの塔へ向かうことに。ただし、ミシディアの塔の手前で、リバイアサンという生き物に飲み込まれてしまう。一度突破すれば、再び出現することはないので、まずはリバイアサンの突破をめざそう。

↑入り江に入ると渦巻きに巻き込まれ、リバイアサンへ。避けて通れないので、あきらめよう。

チャート

徒歩 ➡ 船、カヌー ➡ 飛空艇

❶ミシディアの洞窟～リバイアサン
❷リバイアサン～ミシディアの塔

途中出現するモンスターリスト

- ■キラーフィッシュ(2～5匹)
- ■キラーフィッシュ(0～3匹)／ダイブイーグル(0～3匹)
- ■キラーフィッシュ(0～3匹)／シースネイク(1～2匹)
- ■シースネイク(1～5匹)
- ■ダイブイーグル(2～4匹)
- ■バッカニア(2～6匹)
- ■インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹)
- ■ウェアウルフ(2～5匹)
- ■キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)
- ■ゴースト(2～5匹)
- ■ビッグホーン(1～2匹)／フライングレイ(0～2匹)
- ■ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
- ■ボム(2～5匹)
- ■レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)

インプ HP 300

弱点：なし
耐性：冷,雷,炎
要注意：猛毒の追加効果

詳細データ→P462

ゴースト HP 540

弱点：炎
耐性：冷,神,毒,死,精,物
要注意：HP吸収

詳細データ→P467

バンパイアガール HP 540

弱点：炎
耐性：冷,神,毒,死,雷,精,物
要注意：HP吸収とゆうわく

詳細データ→P473

リバイアサン

目的 船を取り戻してリバイアサンから脱出する

リバイアサンでの目的は、外に脱出すること。最深部の3Fで船を守るボスモンスターのラウンドウォームを倒せば、外に出られるので、とにかく先のフロアをめざして進もう。なお、2Fにはフリオニールたちのように、リバイアサンに飲み込まれた人たちがいる。ここではモンスターが出現しないので、話を聞いて回ろう。

↑リバイアサンに入る際に、レイラとはぐれてしまう。リバイアサンの中ではレイラと再会することはできないが、別の場所で無事会えるので、彼女のことは気にしないで進んでいこう。

ステータスチェック

出現するモンスターがそれほど強くない。もっとも低いマリアでHPが1500以上あれば問題ない。攻撃力もミシディアの洞窟をクリアしていれば、ほぼ出現するモンスターは1～2撃で倒せるはずなので、育てる必要はまったくない。

アイテム入手
クリアすると宝箱が回収できない

リバイアサンは一度クリアすると、もう二度と入れなくなってしまう。宝箱は全部で5つと数自体はそれほど多くはないが、ほとんどが貴重な武器や防具なので、絶対に取り逃しのないようにしよう。

←ちからだすきやねじりはちまきは、装備するとステータスがアップする数少ない防具のひとつ。必ず入手しておくこと

攻略アドバイス
一本道なので迷う心配はない

生き物の体の中ということもあり、ルートは一本道。フロアは3つあるが、複雑なつながりなどもなく、道なりに進んでいけば問題なく突破することができる。ダメージゾーンにだけは注意しよう。

←マップはクネクネとうねっているが分岐もなく、まっすぐ一本道。迷いようがないので、マップを見なくても突破できるだろう。

●リバイアサン1F

黄色の床はダメージゾーン

床が黄色くなっている部分は、リバイアサンの消化液。この上を通ると溶岩などと同じように、HPに1のダメージを受ける。通路全体が消化液の場合はよけて通れないが、2Fは遠回りすればよけられるところもある。受けるダメージはわずかだが、ダンジョンの外に出て回復ができないので、可能な限りよけて通るようにしたい。

アイテムリスト
リバイアサン1F
❶ねじりはちまき
❷ちからだすき

●リバイアサン2F

リチャードにクリスタルロッドを見せる

マップの中央付近に、通路をふさいでいる人物がいる。話しかけてもどいてくれないが、竜騎士などについてたずねてみると、究極魔法を探索中の竜騎士だということがわかる。そして、クリスタルロッドを見せると、一緒に究極魔法を探そうと仲間になる。

アイテムリスト
リバイアサン2F
❶パワーリスト

途中出現するモンスターリスト

■エレキフィッシュ(2〜5匹)

■エレキフィッシュ(1〜2匹)／シードラゴン(0〜2匹)／マンタレイ(0〜1匹)

■シードラゴン(1〜4匹)

■マンタレイ(1〜5匹)

●リバイアサン3F

！ラウンドウォームに話しかけると戦闘になる

マップの左のほうにはイモ虫のようなモンスターがいる。奥にある船に乗り込めば脱出できるので、ジャマをしているモンスターを倒していこう。

アイテムリスト

リバイアサン3F
❶だいちのつるぎ
❷ダイヤシールド
（レッドソウル）

途中出現するモンスターリスト

■エレキフィッシュ（2～5匹）
■エレキフィッシュ（1～2匹）／シードラゴン（0～2匹）／マンタレイ（0～1匹）
■シードラゴン（1～4匹）
■マンタレイ（1～5匹）

BOSS ラウンドウォーム

HPと攻撃力が高いだけのモンスター

物理攻撃しかしてこないが、非常に攻撃力が高い。まずはプロテスで守りを固めること。あとはセオリーどおりに物理攻撃と魔法で攻撃。弱点や耐性をまったく持っていないので、魔法はもっともLVの高い攻撃魔法を使おう。HPが高いので長期戦になるが、ひたすら攻撃し続ければ勝てる。

↑リチャードが攻撃されると一撃で瀕死の場合も。重点的にプロテスをかけよう。

Scene-9

ミシディアの塔

[illegible]イアの[illegible]をやっとひらいたフリオニールたち。[illegible]というが、そのまえに数多くの試練が待ち受けていた。

目的 究極魔法アルテマを入手する

ミシディアの塔では、究極魔法アルテマを手に入れることが目的となる。アルテマがあるのは最上階の10Fだ。フロア数は10と多く、長丁場にはなるが、各フロアの構造はシンプル。また基本的に上へ上へめざせばいいだけなので、迷うこともない。とにかく上へ進もう。

←2Fと3Fは炎、4Fと5Fは凍気、6Fと7Fは稲妻とフロアにそれぞれ出現するモンスターが異なる。フロアに応じて使う魔法を変えよう

ステータスチェック

長期戦になるので、もっとも低いマリアでもHPは2000以上。フリオニールやガイは3500近くあってもいいだろう。また、どれだけラクにモンスターを倒せるかもカギになってくる。主戦力キャラクターの攻撃力が、インプを一撃で倒せる程度あれば、非常に心強い。

アイテム入手
長期戦は必至、数回にわけて挑もう

3体出現するボスモンスターは、それぞれ得意な属性を持っている。3Fのボスは炎、5Fのボスは冷気、7Fのボスは稲妻といった具合だ。このダンジョンでは、2Fでほのおのよろいが手に入るといったように、各ボスに向かうまでの宝箱から各ボスの属性に耐性を持った防具が手に入るようになっている。確実にこれらの防具を入手し、ボス戦を有利に進めていこう。

←防具だけでなく、武器も手に入る。ただし、武器の場合は耐性があるため、逆効果。別のボスの際に装備しよう。

攻略アドバイス
ボス戦にそなえて必ず取って進む

基本的に塔の上へ上へと進むことになるので、アルテマの本の入手をめざしながら、同時にアイテムの回収をすることも可能。ただし、フロア数は10で、最後のダンジョンとなるパンデモニウムと同じで最多。さらにボス戦も3回あるため、かなり難易度が高い。一気に攻略するのがベストだが、難しいようであれば、何度かに分けて挑むようにしたい。

←ちなみに、アルテマの本を入手した段階で、自動的に塔の外にワープする。往復しなくていいところが救いだ。

あくまのはな HP 1140
弱点：炎
耐性：冷,神,精
要注意：毒と混乱の追加効果
詳細データ→P461

ホワイトドラゴン HP 2500
弱点：炎
耐性：なし
要注意：特殊攻撃のふぶき
詳細データ→P476

ランドモルボル HP 1000
弱点：なし
耐性：雷,毒
要注意：まひと毒の追加効果
詳細データ→P478

●ミシディアの塔1F

！ 隠し通路のさきにも 宝箱が隠されている

マップ上部にある宝箱は、右側の壁にある隠し通路を通り抜けないと取れない。中身は即死や物質変化に耐性のある白のローブ。防御力も比較的高く、使い勝手のいい防具なので、必ず手に入れておきたい。

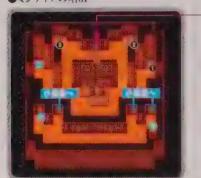
←マップ上部以外にも階段の右側にも隠し通路がある。さほどショートカットはできないが、階段へ急ぐ場合は、使うといいだろう。

アイテムリスト

ミシディアの塔1F
❶エーテル
❷つえ
❸しろのローブ
❹つえ

途中出現するモンスターリスト

■インプ（0〜4匹）／
ウェアウルフ（1〜3匹）
■ウェアウルフ（2〜5匹）
■キラーマンティス（0〜2匹）／
バンパイアガール（1〜4匹）
■ゴースト（2〜5匹）
■ビッグホーン（1〜2匹）／
フライングレイ（0〜2匹）
■ヒルギガース（1匹）／
ボム（1〜4匹）
■レッドマシュマロ（0〜2匹）／
レッドソウル（0〜2匹）／
ブラックプリン（2〜4匹）
■レブナント（0〜2匹）／
スペクター（0〜2匹）／
キマイラ（1〜2匹）／
デスフラワー（0〜2匹）

●ミシディアの塔2F

●ミシディアの塔3F

！ダメージゾーンを あきらめて通り抜けよう

2Fでは普通に通路を進んでいては遠回りになる。隠し通路を活用して、移動距離を短縮しよう。3Fはフロア全体がダメージを受ける溶岩となっている。さけて通ることはできないので、最短距離を進むように。

アイテムリスト

ミシディアの塔2F
❶ほのおのゆみ
ほのおのやり
❷ほのおのたて
ミシディアの塔3F
❶フレイムソード
❷フレイムアーマー
❸ほのおのかぶと

途中出現するモンスターリスト

■インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹)
■ウェアウルフ(2～5匹)
■キラーマンティス(0～2匹)／バンパイアガール(1～4匹)
■バシリスク(1～4匹)
■ビッグホーン(1～2匹)／フライングレイ(0～2匹)
■ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
■レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)
■レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)／テスフラワー(0～2匹)

■あくまのはな(1～3匹)
■インプ(0～4匹)／ウェアウルフ(1～3匹)
■インプ(2～8匹)
■ウェアウルフ(2～5匹)
■バシリスク(1～4匹)
■バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)
■ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
■ランドモルボル(1～5匹)

BOSS ファイアギガース

炎属性での攻撃はしないように

炎の攻撃を吸収するため、ファイアや直前で手に入るほのおのやりや、ほのおのゆみでの攻撃はしないように。弱点は冷気なので、ブリザドか凍気の属性を持つ武器で攻撃しよう。物理攻撃以外に魔法や特殊攻撃も使ってくる。魔法で各防御力を高めるより、こまめなケアルで対処しよう。

↑HPは1800と高め。ブリザドのLVが上がっていないと苦戦するかもしれない。

●ミシディアの塔4F

●ミシディアの塔5F

! 隠し通路でダメージゾーンを回避しよう

4Fと5Fにも隠し通路がある。4Fでは宝箱を回収するのであれば、とくに使う必要はないが、5Fにはダメージを受ける氷の床があるので、隠し通路でショートカットを図り、受けるダメージを減らしていこう。

アイテムリスト

ミシディアの塔4F
❶アイスシールド
❷こおりのこて
❸アイスアーマー
ミシディアの塔5F
❶アイスランス
❷アイスブランド

途中出現するモンスターリスト

■あくまのはな（1～3匹）
■インプ（0～4匹）／ウェアウルフ（1～3匹）
■インプ（2～8匹）
■キラーマンティス（0～2匹）／バンパイアガール（1～4匹
■ハシリスク（1～4匹）
■ヒルギガース（1匹 ／ボム（1～4匹）
■レッドマシュマロ（0～2匹）／レッドソウル（0～2匹）／ブラックプリン（2～4匹）
■レブナント（0～2匹）／スペクター（0～2匹）／キマイラ（1～2匹）／デスフラワー（0～2匹

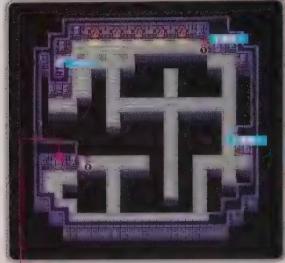
■アイスリザード（1～4匹）
■あくまのはな（1～3匹）
■インプ（2～8匹）
■ガスト（0～3匹）／レイス（0～3匹）／レフナント（0～4匹）／スペクター（1～4匹）
■キラーマンティス（0～2匹）／バンパイアカール（1～4匹）
■バシリスク（1～4匹）
■ヒルギガース（1匹）／ボム（1～4匹）
■レブナント（0～2匹）／スペクター（0～2匹）／キマイラ（1～2匹）／テスフラワー（0～2匹）

BOSS アイスギガース

炎属性の攻撃で攻めよう

3Fで戦ったファイアギガースの冷気属性バージョンと考えるとわかりやすい。冷気の攻撃を吸収し、炎が弱点となるので、直前で手に入るアイスランスなどは絶対に使わず、2Fと3Fで入手したほのおのやりのような炎属性の武器で攻撃すること。使う魔法ももちろんファイアだ。

↑ファイアギガース同様、特殊攻撃のかんせきを使う。こまめなHP回復で対処。

●ミシディアの塔6F

アイテムリスト
ミシディアの塔6F
❶エリクサー
❷まどうしのつえ

落ちることはないので安心して進もう

空中にかかる通路は、一見すると足を踏みはずしただけで下のフロアに落ちてしまいそうに思えるが、実際はそんなことはない。安心して6Fへの階段をめざそう。

途中出現するモンスターリスト

■あくまのはな(1～3匹)
■インプ(2～8匹)
■ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)／スペクター(1～4匹)
■バシリスク(1～4匹)
■バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹
■ヒルギガース(1匹)／ボム(1～4匹)
■レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)
■レブナント(0～2匹／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)／デスフラワー(0～2匹)

■あくまのはな(1～3匹)
■インプ(2～8匹)
■ガスト(0～3匹)／レイス(0～3匹)／レブナント(0～4匹)／スペクター(1～4匹)
■バシリスク(1～4匹)
■バシリスク(0～2匹)／ランドモルボル(1～2匹)
■バンパイアガール(2～6匹)
■レッドマシュマロ(0～2匹)／レッドソウル(0～2匹)／ブラックプリン(2～4匹)
■レブナント(0～2匹)／スペクター(0～2匹)／キマイラ(1～2匹)／デスフラワー(0～2匹)

●ミシディアの塔7F

アイテムリスト
ミシディアの塔7F
❶くものいと
❷エルメスのくつ
❸ユニコーンのつの

！このフロアに最後のギガースが登場する

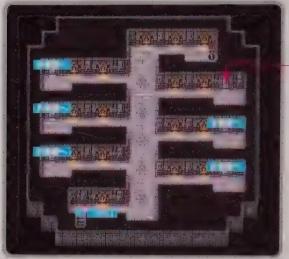
7Fに出現するサンダーギガースで、連続していたボス戦も最後となる。ただし、ボス戦はこれで終わりであっても、ダンジョン自体は続く。まだ8Fから10Fの3つのフロアが残っているので、気を抜かないようにしよう。

BOSS サンダーギガース

毒の攻撃ができるとベスト

稲妻属性の攻撃は吸収されてしまうため、サンダーは使わないように。毒が弱点なので、クラウダを覚えていれば使おう。また、毒の効果を与えるアイテムのりゅうさんのビンを使うのもいいだろう。どちらもない場合は、セオリーどおりに、物理攻撃とサンダー以外の魔法で攻撃し続けていこう。

↑がんせきにくわえて、特殊攻撃のいなずまも使う。バリアがあれば唱えておこう。

●ミシディアの塔8F

●ミシディアの塔9F

アイテムリスト

ミシディアの塔8F
❶フレアーのほん(ゴートス、あくまのはな)
ミシディアの塔9F
❶すなどけい
❷じゅうじか
❸くろのローブ(ホワイトドラゴン)

途中出現するモンスターリスト

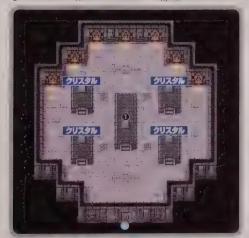
■アイスリザード(1～4匹)
■あくまのはな(1～3匹)
■インプ(2～8匹)
■ガスト(0～3匹)／
　レイス(0～3匹)／
　レブナント(0～4匹)／
　スペクター(1～4匹)

■バシリスク(1～4匹)
■バシリスク(0～2匹)／
　ランドモルボル(1～2匹)
■バンパイアガール(2～6匹)
■レブナント(0～2匹)／
　スペクター(0～2匹)／
　キマイラ(1～2匹)／
　デスフラワー(0～2匹)

■アイスリザード(1～4匹)
■あくまのはな(1～3匹)
■インプ(2～8匹)
■ガスト(0～3匹)／
　レイス(0～3匹)／
　レブナント(0～4匹)／
　スペクター(1～4匹)

■バシリスク(1～4匹)
■バシリスク(0～2匹)／
　ランドモルボル(1～2匹)
■バンパイアガール(2～6匹)
■ランドモルボル(1～5匹)

●ミシディアの塔10F

●ミシディアの塔10F・クリスタルの部屋

! クリスタルでステータスアップをしよう

クリスタルの部屋にある4つのクリスタルのいずれかを調べると、下の表にあるように、それぞれに対応したステータスが10アップするようになっている。ただし、ステータスが上がるのはパーティの中のひとりだけで、しかも誰が上がるかはランダムに決定される。素早さはフリオニール、力はガイ、精神や知性はマリアといった具合に、できれば特定のキャラクターのステータスを上げたい。クリスタルを調べるまえにセーブをして、望む結果が得られなかった場合には、やり直しができるようにしておくといいだろう。ちなみに、中央のアルテマをさきに調べると、クリスタルは消滅してしまう。ステータスアップは、アルテマを調べるまえにしておこう。

アップするステータス

クリスタル	ステータス
左上のクリスタル	精神
左下のクリスタル	力
右上のクリスタル	知性
右下のクリスタル	素早さ

アイテムリスト

ミシディアの塔10F
❶アルテマのほん

フィン城～竜巻

皇帝が作り出した竜巻に潜入する方法

アルテマを手に入れてフィン城に戻ると、皇帝が魔法で作り出した竜巻が猛威をふるっている。つぎの目的はこの竜巻を止めること。ゴードンに竜巻についてたずねると、竜巻には空中からしか入れないとわかる。ひととおり話を聞いたら3Fの鏡の部屋に向かい、鏡の前でペンダントを使おう。すると、ディストの洞窟の命の泉に沈めた卵から飛竜がかえっており、フィン城にやってくる。この飛竜に乗り、竜巻に潜入しよう。

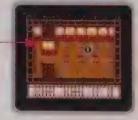
←ゴードンに話を聞いたあとに、ヒルダに話しかければ、フィン城3Fにある鏡の前でペンダントを使うことがわかる。

←竜巻によって、アルテア、ガテア、パルム、ポフトの各町は崩壊。武器屋や宿屋などの施設を利用することができない

ポールのお宝をもらっておく

竜巻に乗り込むまえにフィンの町のポールの家に寄ろう。家の中にいるポールに竜巻について聞くと、彼がこれまで集めたお宝をせんべつとしてくれる。

←話を聞いたあとに、ベッドの右上の壁を調べると隠し通路が通れるようになる。部屋には貴重なアイテムがいっぱいだ

●ポールの家

●隠し部屋

アイテムリスト

隠し部屋
❶くろしょうぞく
とうぞくのこて
エリクサー
ぎんのむねあて
ルビーのむねあて
きんのむねあて
きんのかみかざり
ブラッドソード

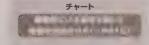
竜巻に近づくと飛竜がやってくる

竜巻はフィン城のすぐ右上の場所にある。飛竜を呼び寄せた状態で竜巻に近づけば、とくに特別な操作もなく、竜巻の中に入ることができる。竜巻には出口がなく、クリアしないと外に出ることができない。攻略の途中で外に出るには、テレポを使うしかないので気をつけよう。

↑竜巻まで運んでくれる飛竜。キーアイテムであるが、戦闘中にアイテムとして使うと、炎属性の全体攻撃が発動するという効果も持つ。

❶フィン城～竜巻

チャート

途中出現するモンスターリスト

■キャプテン(1～2匹)／ヒルギガース(1匹)／ボム(0～2匹)

■サージェント(0～7匹)／ソーサラー(0～6匹)／キャプテン(1匹)

■サージェント(2～4匹)／ウェアパンサー(0～2匹)／ソーサラー(2～4匹)

■ビッグホーン(1～4匹)

[illegible]

Scene7 Dungeon Guide ◆ ダンジョンガイド

竜巻

ワールドマップ:C3

[illegible]
かもしれない。この竜巻を止めるべく中に[illegible]

目的 皇帝を倒して竜巻を消滅させる

竜巻による破壊を止めるために皇帝を倒すことが、ここでの目的。皇帝は最上階にいるので、ダンジョンを上へ上へと進もう。マップに記載している記号のⒶからⒻまでを順に進んでいけば、皇帝のところへたどり着けるようになっているので、参考にしてほしい。なお、攻略の途中でダンジョンから脱出する方法はテレポしかない。

↑竜巻の最上階で待ち受ける皇帝。いよいよ宿敵と、あいまみえることとなる。皇帝はかなり強そうに思えるが、じつはそれほど能力は高くない。あまり心配せず、打倒皇帝をめざして進もう

ステータスチェック

フリオニールとガイのHPは3500、マリアも2500前後には上げておこう。出現するモンスターはHPが高い。主戦力キャラクターの攻撃力は、キャプテンに500前後のダメージを与えられるぐらいないと苦戦を強いられることになる。

アイテム入手
まずは強力な武器と防具を入手する

上のフロアをめざして進むことになるのだが、宝箱の中には、いったん下のフロアに戻らないと取れないものもある。また、モンスターが守っている宝箱もあるので、アイテムの回収と皇帝の撃破の2回に分けて攻略していくといいだろう。強力な防具が数多くあるので、さきにこれらのアイテムを手に入れておけば、2回目の攻略はかなりラクになるはずだ。ただし、脱出するにはテレポを使えることが条件となる。

←6Fの❶の宝箱は、グリーンドラゴンが守っている。皇帝まで目前だが、体力温存のためにも、1回目の攻略の際に回収しておきたい

攻略アドバイス
マップは単調だがモンスターは強い

ひとつひとつのフロアが広くないうえ、構造も単純なので、マップで困ることはない。だが、皇帝直直に作り出した兵器だけに、出現するモンスターがいずれも手強い。HPや防御力が高いのはもちろん、猛毒や石化、誘惑といったステータス異常になる攻撃や魔法など、多彩な攻撃を使いこなしてくる。しかも、複数同時に出現することが多い。魔法を強化しておき、一気に仕留められるようにしておこう。

←モンスターの中で、とくに注意したいのが、誘惑を使うラミア。主戦力キャラクターが誘惑されると危険なので、優先的に倒すようにしたい

アイメーバ HP 1140
弱点：なし
耐性：神,死,精,物
要注意：猛毒の追加効果
詳細データ→P461

ウッドゴーレム HP 1620

弱点：炎
耐性：冷,神,毒,死,精,物
要注意：眠りの追加効果
詳細データ→P463

バンパイアレディ HP 1140
弱点：炎
耐性：冷,神,毒,死,雷,精,物
要注意：HP吸収とゆうわく
詳細データ→P473

●竜巻1F

●竜巻2F

アイテムリスト

竜巻2F

❶リッパーナイフ

途中出現するモンスターリスト

■キャプテン(1〜2匹)／ヒルギガース(1匹)／ボム(0〜2匹)
■キャプテン(0〜3匹)／ラミア(1〜2匹)
■ゴートス(0〜2匹)／あくまのはな(1匹)
■コカトリス(3〜7匹)
■シンエイタイ(0〜2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
■シンエイタイ(2〜4匹)
■バンパイアガール(2〜6匹)／バンパイアレディ(1匹)
■ビッグホーン(1〜4匹)

■ウッドゴーレム(1〜2匹)
■キャプテン(1〜2匹)／ヒルギガース(1匹)／ボム(0〜2匹)
■キャプテン(0〜3匹)／ラミア(1〜2匹)
■ゴートス(0〜2匹)／あくまのはな(1匹)
■コカトリス(3〜7匹)
■シンエイタイ(0〜2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
■シンエイタイ(2〜4匹)
■バンパイアガール(2〜6匹)／バンパイアレディ(1匹)

●竜巻3F

! 黄色の床を歩くとダメージを受ける

3Fの右下にある黄色い渦巻き模様の床。この床はダメージゾーンで、この上を歩くたびにHPが1ずつ減少する。できるだけ上を歩かないようにしよう。5Fにもあるので注意。

●竜巻4F

アイテムリスト

竜巻3F
❶ポイズンアクス
竜巻4F
❶ダイヤのかぶと
❷ダイヤのこて

途中出現するモンスターリスト

■アイメーバ、1～2匹）／
ランドモルボル（0～2匹）
■ウッドゴーレム（1～2匹）
■キャプテン（1～2匹）／
ヒルギガ～ス（1匹）／
ボム（0～2匹）
■キャプテン（0～3匹）／
ラミア（1～2匹）
■コ -トス（0～2匹）／
あくまのはな（1匹）
■コカトリス（3～7匹）
■シンエイタイ（0～2匹）／
ウッドゴーレム（1匹）
■シンエイタイ（2～4匹）

■アイメーバ（1～2匹）／
ランドモルボル（0～2匹）
■ウィザード（2～5匹）
■ウッドゴーレム（1～2匹）
■キャプテン（0～3匹）／
ラミア（1～2匹）
■ゴートス（0～2匹）／
あくまのはな（1匹）
■コカトリス（3～7匹）
■シンエイタイ（0～2匹）／
ウッドゴーレム（1匹）
■シンエイタイ（2～4匹）

●竜巻5F

アイテムリスト
竜巻5F
❶タイヤアーマー（ジェネラル）
❷ディフェンダー
竜巻6F
❶ウィンドフルート（グリーンドラゴン）

●竜巻6F

！小部屋ではなく中央の階段へ

6Fの中央にある4つの小部屋は全部はずれで、中にはモンスターしか出現しない。5Fでダメージゾーンを通ってⓀを上ってきてもまったくの無駄足なので、Ⓚは無視して宝箱だけ回収していこう。ちなみに皇帝の待つフロアへの正解ルートはⒻ。4FでⒿではなくⒹへ進むと、正解のルートに進むことができる。

途中出現するモンスターリスト

■アイメーバ（1～2匹）／ランドモルボル（0～2匹）
■ウィザード（2～5匹）
■ウッドゴーレム（1～2匹）
■キャプテン（0～3匹）／ラミア（1～2匹）
■キャプテン（0～3匹）／ウィザード（1～3匹）
■ゴートス（0～2匹）／あくまのはな（1匹）
■シンエイタイ（0～2匹）／ウッドゴーレム（1匹）
■シンエイタイ（2～4匹）

■アイメーバ（1～2匹）／ランドモルボル（0～2匹）
■ウィザード（2～5匹）
■ウッドゴーレム（1～2匹）
■キャプテン（0～3匹）／ラミア（1～2匹）
■キャプテン（0～3匹）／ウィザード（1～3匹）
■キラーマンティス（1～4匹）／バンパイアガール（1～2匹）
■ゴートス（0～2匹）／あくまのはな（1匹）
■シンエイタイ（2～4匹）

●竜巻7F

！皇帝との決戦のまえに親衛隊との戦闘が2回ある

マップ上の玉座にいる人物が皇帝。彼に話しかけると戦闘となるのだが、皇帝との戦闘のまえに皇帝を守る親衛隊と2回戦うことになる。キャプテンよりほんの少し強い程度なので、なんなく撃破できるはずだ。

←しんえいたいは猛毒の追加効果を持つ。皇帝戦まで毒を持ち込まないように、猛毒になったら、エスナできちんと回復しておくこと。

途中出現するモンスターリスト

■アイメーバ（1～2匹）／ランドモルボル（0～2匹）
■ウィザード（2～5匹）
■ウッドゴーレム（1～2匹）
■キャプテン（0～3匹）／ラミア（1～2匹）
■キャプテン（0～3匹）／ウィザード（1～3匹）
■キラーマンティス（1～4匹）／バンパイアガール（1～2匹）
■ゴートス（0～2匹）／あくまのはな（1匹）
■しんえいたい（2～4匹）

BOSS 皇帝

まずはザコモンスターを倒そう

こうてい以外に1体のウッドゴーレムと2体のしんえいたいが現われる。ウッドゴーレムを倒さないと、こうていに物理攻撃がとどかないので、まずはウッドゴーレムの弱点であるファイアなどの攻撃で倒そう。その際に魔法で全体を攻撃し続けて、しんえいたいもまとめて倒せればベストだ。そして、ザコモンスターをすべて倒したら、いよいよこうていとの戦いだ。弱点はないが耐性もないので、物理攻撃ともっともLVの高い魔法で攻撃していこう。たまに特殊攻撃のエリクサーでHPを回復するが、無視して攻撃を続けよう。

ROUTE GUIDE

フィン城〜パラメキア城

パラメキア城へは空から侵入する

皇帝を倒したら、次は帝国軍の本拠地であるパラメキア城に向かうことになる。パラメキア城は山の中に建てられており、飛空艇でしか入れない。フィン城でヒルダとゴードンにパラメキア城について、ひと通り聞いたら、ポールの家にいるシドに会いに行こう。飛空艇を貸してくれるはずだ。飛空艇はポフトの町にあるので、一度ポフトの町に向かい、そこからパラメキア城をめざそう。

❶フィン城〜パラメキア城

途中出現するモンスターリスト

- ■エレキフィッシュ(2〜5匹)
- ■エレキフィッシュ(1〜2匹)
  シードラゴン(0〜2匹)

- マンタレイ(0〜1匹)
- ■シードラゴン(1〜4匹)
- ■マンタレイ(1〜5匹)

- ■こうていののろい(1匹)
- ■さつじんノコギリ(2〜5匹)
- ■サンドウォーム(1〜4匹)

- ■デスフラワー(0〜4匹)
  さつじんノコギリ(1〜3匹)
- ■ランドモルボル(0〜3匹)
  サンドウォーム(1〜2匹)

エレキフィッシュ HP 540

弱点：なし
耐性：炎,毒
要注意：特殊攻撃のいなずま
詳細データ→P463

シードラゴン HP 870

弱点：雷
耐性：炎,毒
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P469

こうていののろい HP 3000

弱点：なし
耐性：冷,神,毒,死,精,物
要注意：呪いの追加効果
詳細データ→P466

Scene7 – Dungeon Guide

パラメキア城

次期皇帝は以前仲間だったレオンハルト！ [illegible] るというパラメキア城にやってきたフリオニールたち [illegible]

目的 皇帝となったレオハルトを説得する

パラメキア城での目的は、次期皇帝になったレオンハルトを説得して、以前のような仲間に戻るようにすること。城の8Fにいるレオンハルトに会いに行こう。なお攻略するまえに注意点がひとつ。竜巻同様、このダンジョンには出入口がなく、さらに一度中に入るとテレポでも脱出はできない。回復アイテムを多めに用意して挑もう。

↑パラメキア城へは飛空船で上空から侵入することになるが、侵入するのが難しい。城の先端部分に接した状態から上に1マス進んだ場所で着陸すると、城内に入ることができる。

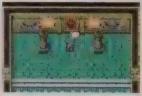
ステータスチェック

フリオニールとガイのHPは4000、マリアも2800前後はほしいところ。主戦力キャラクターの攻撃力は、くろきしに700前後のダメージを与えられるぐらいないときびしい。フィン城周辺のモンスターで苦戦しない程度の力が必要だ。

アイテム入手
小部屋にも宝箱が隠されている

基本的に上をめざしながら、宝箱を回収していくことができるが、5Fで大きく分岐する。Ⓕを進むと8Fのレオンハルトの部屋に進んでしまうので、そのまえにⒾに進んでアイテムを回収していこう。フロア上だけでなく、小部屋の中にも2ヵ所宝箱がある。貴重な武器が入っているので、見逃さずに回収していこう。ちなみにパラメキア城はクリアしてもフィールドマップ上にグラフィックは残る。ただし、一度クリアしてしまうと中にはもう入れなくなってしまうので、クリアするまえにアイテムの取りこぼしがないか確認するように。

攻略アドバイス
一度1Fに落ちてから最上階に進む

城の上空から侵入するため、スタート地点は7Fになるが、すぐに落とし穴で1Fに落ちる。そのため、実質的にはスタート地点は1F。そこから目的地である最上階の8Fへ上っていくことになる。

←いったん下に降りて上るため、道のりはやや長い。だが、マップ自体はそれほど複雑ではないので、手こずることはないはずだ。

クアール HP 1000
弱点：なし
耐性：なし
要注意：即死の追加効果
詳細データ→P465

くろきし HP 1140

弱点：なし
耐性：なし
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P466

ジェネラル HP 1800

弱点：なし
耐性：なし
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P468

スカル HP 640

弱点：炎
耐性：冷,神,精
要注意：HP吸収
詳細データ→P469

ストーンゴーレム HP 1800

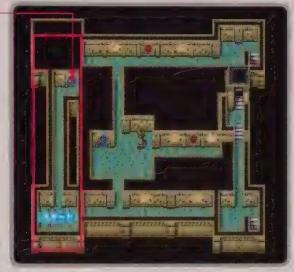
弱点：毒
耐性：冷,神,死,雷,精,炎,物
要注意：高い攻撃力と防御力
詳細データ→P469

ラミア HP 1000

弱点：なし
耐性：なし
要注意：眠りの特殊攻撃とゆうわく
詳細データ→P478

！右のフロアには進めない 落とし穴で1Fに向かう

まず城内に侵入すると、7Fのスタート地点に降り立つ。最初の段階では、赤いラインで囲んだ部分しか進めない。上にある部屋に入り、柱と柱の間へ進もう。落とし穴があり、1Fのスタートの場所まで落ちる。ここから8Fまで上っていくことになるのだ。

↑7Fでは右のエリアに進めれば、すぐにレオンハルトに会えるのだが、壁があり、そちらには進めない。素直に落とし穴に落ちて1Fへ行こう。

●パラメキア城7F

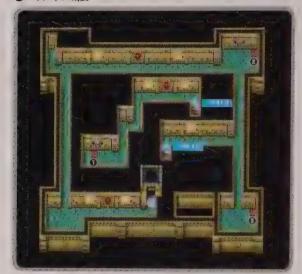
●パラメキア城1F

アイテムリスト
パラメキア城1F
❶ダイヤのむねあて
❷にんにく

途中出現するモンスターリスト

■アイメーバ(1～4匹)
■キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアガール(1～2匹)
■くろきし(0～2匹)／ウッドゴーレム(1匹)
■こうていののろい(1匹)
■ゴートス(1～3匹)
■ジェネラル(1～2匹)
■スカル(1～2匹)／あくまのはな(1～2匹)
■バンパイアガール(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)

■キャプテン(0～3匹)／ウィザード(0～3匹)／ジェネラル(1匹)
■キャプテン(2～4匹)／クアール(0～2匹)
■くろきし(0～2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
■コカトリス(1～2匹)／フライングレイ(2～4匹)
■ジェネラル(1～2匹)
■スカル(2～6匹)
■デスフラワー(1～5匹)
■ラミア(2～4匹)

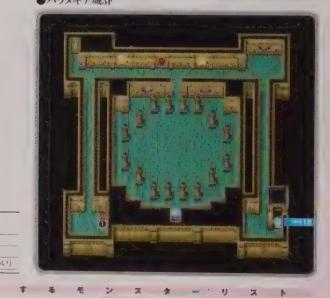
●パラメキア城2F

アイテムリスト

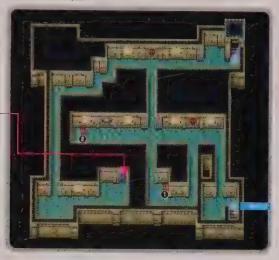
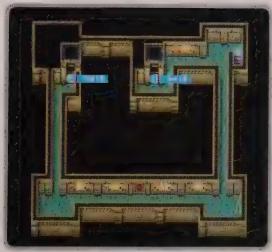
パラメキア城2F
- ❶すなどけい
- ❷バックラー
- ❸エーテル

●パラメキア城3F

アイテムリスト

パラメキア城3F
- ❶サンダースピア
（こうていののろい）

途中出現するモンスターリスト

- ■アイメーバ（1～4匹）
- ■くろきし（0～2匹）／ウッドゴーレム（1匹）
- ■こうていののろい（1匹）
- ■ゴートス（1～3匹）
- ■ジェネラル（1～2匹）
- ■スカル（1～2匹）／あくまのはな（1～2匹）
- ■バンパイアガール（0～2匹）／ストーンゴーレム（1匹）
- ■ラミア（2～4匹）

- ■アイメーバ（1～4匹）
- ■こうていののろい（1匹）
- ■ゴートス（1～3匹）
- ■コカトリス（1～2匹）／フライングレイ（2～4匹）
- ■ジェネラル（1～2匹）
- ■スカル（1～2匹）／あくまのはな（1～2匹）
- ■バンパイアガール（0～2匹）／ストーンゴーレム（1匹）
- ■ラミア（2～4匹）

●パラメキア城4F

●パラメキア城5F

アイテムリスト

パラメキア城4F

❶せいじゃのこころ

❷ねむりそう

❸まじゅつのつえ

いやしのつえ

まどうしのつえ

途中出現するモンスターリスト

[illegible]

■くろきし(0〜2匹)／ストーンゴーレム(1匹)

■ゴートス(1〜3匹)

■コカトリス(1〜2匹)／フライングレイ(2〜4匹)

■ジェネラル(1〜2匹)

■スカル(1〜2匹)／あくまのはな(1〜2匹)

■デスフラワー(1〜5匹)

■バンパイアガール(0〜2匹)／ストーンゴーレム(1匹)

■ラミア(2〜4匹)

[illegible]

■くろきし(0〜2匹)／ストーンゴーレム(1匹)

■コカトリス(1〜2匹)／フライングレイ(2〜4匹)

■ジェネラル(1〜2匹)

■スカル(1〜2匹)／あくまのはな(1〜2匹)

■スカル(2〜6匹)

■デスフラワー(1〜5匹)

■バンパイアガール(0〜2匹)／ストーンゴーレム(1匹)

■ラミア(2〜4匹)

[illegible]

■キャプテン(0〜3匹)／ウィザード(0〜3匹)／ジェネラル(1匹)

■キャプテン(2〜4匹)／クアール(0〜2匹)

■くろきし(0〜2匹)／ストーンゴーレム(1匹)

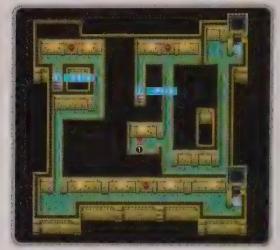
■コカトリス(1〜2匹)／フライングレイ(2〜4匹)

■ジェネラル(1〜2匹)

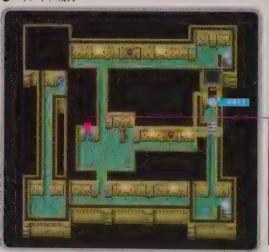
■スカル(2〜6匹)

■テスフラワー(1〜5匹)

■ラミア(2〜4匹)

●パラメキア城6F

アイテムリスト
パラメキア城6F
❶サンブレード
（ラミアクイーン、クアール）
パラメキア城7F
❷エリクサー
エリクサー
エリクサー

●パラメキア城7F

途中出現するモンスターリスト

■キャプテン（0～3匹）／
ウィザード（0～3匹）／
ジェネラル（1匹）
■くろきし（0～2匹）／
ストーンゴーレム（1匹）
■コカトリス（1～2匹）／
フライングレイ（2～4匹）
■ジェネラル（1～2匹）
■スカル（1～2匹）／
あくまのはな（1～2匹）
■スカル（2～6匹）
■デスフラワー（1～5匹）
■ラミア（2～4匹）

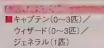
■アイメ　バ（1～4匹）
■キラーマンティス（1～4匹）／
バンパイアガール（1～2匹）
■くろきし（0～2匹）／
ウッドゴーレム（1匹）
■こうていののろい（1匹）
■ゴートス（1～3匹）
■ジェネラル（1～2匹）
■スカル（1～2匹）／
あくまのはな（1～2匹）
■バンパイアガール（0～2匹）／
ストーンゴーレム（1匹）

■キャプテン（0～3匹）／
ウィザード（0～3匹）／
ジェネラル（1匹）
■キャプテン（2～4匹）／
クアール（0～2匹）
■くろきし（0～2匹）／
ストーンゴーレム（1匹）
■コカトリス（1～2匹）／
フライングレイ（2～4匹）
■ジェネラル（1～2匹）
■スカル（2～6匹）
■デスフラワー（1～5匹）
■フミア（2～4匹）

●パラメキア城8F

! レオハルトに話しかけるまえに……

中央の玉座にいるレオンハルトに話しかけると、このダンジョンはクリアとなる。ボス戦もなく、すぐに話しかけたいところだが、冒頭の部分でも少し解説したとおり、このパラメキア城というダンジョンは一度クリアすると、再度城内に入ることができなくなる。レオンハルトに話しかけるまえに、もう一度アイテムの取り逃しがないかを確認しよう。

アイテムリスト
パラメキア城8F
❶ヘルファイヤー
❷ウィンドフルート

途中出現するモンスターリスト

■キャプテン(0〜3匹)／ウィザード(0〜3匹)／ジェネラル(1匹)
■キャプテン(2〜4匹)／クアール(0〜2匹)
■くろきし(0〜2匹)／ストーンゴーレム(1匹)
■コカトリス(1〜2匹)／フライングレイ(2〜4匹)
■ジェネラル(1〜2匹)
■スカル(2〜6匹)
■デスフラワー(1〜5匹)
■ラミア(2〜4匹)

フィン城〜ジェイド

飛空艇で いざ最終決戦の地へ

フィン城のヒルダやゴードンから話を聞くと、最終決戦の場所はパンデモニウムという場所で、ジェイドから向かえることがわかる。ジェイドはミシディアのある大陸の東の端。まずは飛空艇でジェイドをめざそう。

↑ジェイドの周辺は平地になっている。入口の真横に飛空艇を止められるので戦闘はさけられる。

❶フィン城〜ジェイド

途中出現するモンスターリスト

- キラーマンティス(2〜5匹)／マンティスキング(1匹)
- サラマンター(1〜4匹)
- ピットフィーント(0〜3匹)／サラマンダー(1〜2匹)
- ピットフィーント(2〜6匹)
- ヘクトアイズ(1〜5匹)
- メガパラサイト(2〜5匹)
- モルボルグレート(1〜5匹)
- モルボルグレート(0〜2匹)／アビスウォーム(1〜2匹)

アビスウォーム HP 1290
弱点：なし
耐性：神,精
要注意：特殊攻撃のたつまき
詳細データ→P461

サラマンダー HP 1290
弱点：冷
耐性：なし
要注意：特殊攻撃のほのお
詳細データ→P468

ピットフィーント HP 750
弱点：なし
耐性：冷
要注意：暗闇の追加効果と魔法
詳細データ→P474

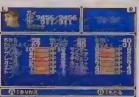
ヘクトアイズ HP 1140
弱点：なし
耐性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物
要注意：即死の追加効果と魔法
詳細データ→P475

マンティスキング HP 1140
弱点：冷
耐性：なし
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P477

メガパラサイト HP 750
弱点：冷
耐性：精
要注意：忘れるの追加効果と魔法
詳細データ→P477

最終決戦に向かうまえに ステータスと装備を確認しよう

いよいよ最終決戦だ。最終決戦の地となるジェイドとパンデモニウムは、終盤のダンジョンにふさわしく難関中の難関。出現するモンスターが非常に強いうえに、ふたつのダンジョンには途中で回復する場所もないので一気に攻略しなくてはいけない。そのため、ステータスや装備の充実を図っていないと突破はかなり難しいだろう。下記に突破の目安となるステータスとオススメの装備をキャラクター別にまとめてみた。ジェイドに向かうまえに、これを参考にして最終決戦にのぞむ態勢をととのえよう。

←ジェイド、パンデモニウムでは途中回復するポイントがない。エリクサーやエーテルといった回復アイテムは持てるだけ買おう。

←パンデモニウムのモンスターはずば抜けて強い。装備はもちろんステータスもきちんと上げておかないと太刀打ちできない。

フリオニール

物理攻撃だけではなく、いざというときにケアルのような回復魔法などが使えるようにMPも上げておくといい。

目標ステータス			
HP	4500		
MP	300		
力	60	体力	47
精神	21	素早さ	78
知性	16	魔力	18

		ジェイド進入前	皇帝戦直前
オススメ装備	みぎて	サンブレード	エクスカリバー
	ひだりて	ほのおのたて	イージスのたて
	あたま	ダイヤのかぶと	げんじのかぶと
	どうたい	ダイヤアーマー	ドラゴンアーマー
	うで	ダイヤのこて	げんじのこて

マリア

魔法がメインになるので、MPはできるだけ高いほうがよい。アスピルやアンチでMPを重点的に上げよう。

目標ステータス			
HP	2800		
MP	500		
力	38	体力	30
精神	50	素早さ	18
知性	36	魔力	25

		ジェイド進入前	皇帝戦直前
オススメ装備	みぎて	いやしのつえ	よいちのゆみ
	ひだりて	すで	すで
	あたま	ダイヤのかぶと	リボン
	どうたい	くろしょうぞく	ダイヤのむねあて
	うで	きょじんのこて	パワーリスト

ガイ

魔法を使えるようになるよりも攻撃力を重視したい。ステータス異常になりやすいので、装備品のリボンは必須。

目標ステータス			
HP	6000		
MP	150		
力	70	体力	75
精神	13	素早さ	10
知性	15	魔力	15

		ジェイド進入前	皇帝戦直前
オススメ装備	みぎて	ルーンアクス	ルーンアクス
	ひだりて	ポイズンアクス	ルーンアクス
	あたま	ダイヤのかぶと	リボン
	どうたい	ダイヤのむねあて	ダイヤのむねあて
	うで	ダイヤのこて	げんじのこて

レオンハルト

ステータス全般を無理に上げる必要はない。だが、HPが低いと一撃でやられるので、HPだけは上げておきたい。

目標ステータス			
HP	2300		
MP	100		
力	55	体力	60
精神	16	素早さ	45
知性	38	魔力	36

		ジェイド進入前	皇帝戦直前
オススメ装備	みぎて	ほのおのやり	ホーリーランス
	ひだりて	ダイヤシールド	ダイヤシールド
	あたま	ダイヤのかぶと	ダイヤのかぶと
	どうたい	ダイヤアーマー	ダイヤアーマー
	うで	ダイヤのこて	ダイヤのこて

Scene7

ジェイド

目的 最深部からパンデモニウムをめざす

このダンジョンでの目的は、最深部のB6Fからパンデモニウムに向かうこと。小部屋やダメージゾーンなどのトラップはあるが、基本的に一本道なので、下のフロアをめざして進んでいけばいいだけだ。できれば一気に攻略してしまいたいが、もし体力に不安があって地上に戻るときはテレポかデジョンを使おう。

↑余談だが、ジェイドとパンデモニウムのマップのつながりや構造を覚えておくと、隠しシナリオでラクに攻略できるようになる。

ステータスチェック

突破するだけであれば、パラメキア城をクリアしたままの状態でも問題はない。だが、このあとにパンデモニウムがあるので、P419で解説したステータス以上はほしい。

アイテム入手
小部屋の宝箱が見逃しやすい

ほとんどの宝箱はフロア上にあるが、ひとつだけ小部屋の中に置かれた宝箱がある。ほとんどの小部屋が何もないので、見過ごしてしまいやすい。強力な武器や防具が手に入るので、必ず回収すること。

←イージスのたてやドラゴンメイルなど、小部屋の宝箱で手に入る防具や武器は強力。入手したら、すぐに装備しよう。

←宝箱を取るためにパンデモニウムへのルートとは違う階段を進むといったことはないので、アイテムの回収は簡単。

攻略アドバイス
ほぼ無傷で乗り切るつもりで

ジェイドは、あくまでもパンデモニウムの前哨戦。このあとにまだ10ものフロアがあるダンジョンが待ち構えているので、ジェイドはほぼ無傷で乗り切るつもりでいきたい。出現するモンスターは、HPの吸収やほのおによる全体攻撃など、多彩な攻撃をくり出してくる。できるだけMPは節約したいので、物理攻撃のみで攻撃したくなるが、魔法も積極的に使ってダメージをおさえていこう。ただしHPはアイテムで回復したり、魔法の効果のある武器や防具を使うなどして、MPの節約を図る工夫もしていくこと。

←無駄な戦闘を避けるためにも、遠回りしないで進むこともポイントのひとつ。小部屋にも間違って入らないように。

グリーンドラゴン HP 3000
弱点：雷
耐性：なし
要注意：特殊攻撃のどくぎり
詳細データ→P465

さつじんノコギリ HP 870
弱点：なし
耐性：なし
要注意：高い攻撃力
詳細データ→P468

スフィンクマイラ HP 1140
弱点：なし
耐性：なし
要注意：特殊攻撃のほのお
詳細データ→P470

●ジェイドB1F

●ジェイドB2F

アイテムリスト
ジェイドB1F
❶ヘルファイヤー
❷ダイヤメイス
ジェイドB2F
❶ヘルファイヤー
❷ネコのツメ（ブルードラゴン）
❸なんきょくのかぜ

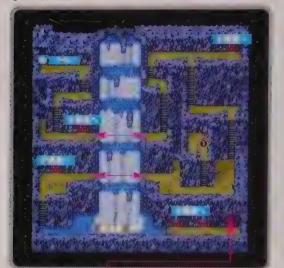
途中出現するモンスターリスト

■アビスウォーム（1～5匹）
■サラマンダー（1～4匹）
■スフィンクマイラ（1～4匹）
■ヘクトアイズ（1～5匹）
■ホワイトドラゴン（1匹）
■メガパラサイト（1～4匹）／アイスリザード（0～2匹）
■モルボルグレート（1～5匹）
■モルボルグレート（0～2匹）／アビスウォーム（1～2匹）

■アイスリザード（0～1匹）／ピットフィーント（0～2匹）／モルボルグレート（1～2匹）
■アビスウォーム（1～5匹）
■サラマンダー（1～4匹）
■スフィンクマイラ（1～4匹）
■ヘクトアイズ（1～5匹）
■ホワイトドラゴン（1匹）
■メガパラサイト（1～4匹）／アイスリザード（0～2匹）
■モルボルグレート（1～5匹）
■モルボルグレート（0～2匹）／アビスウォーム（1～2匹）

■アイスリザード（0～1匹）／ピットフィーント（0～2匹）／モルボルグレート（1～2匹）
■アビスウォーム（1～5匹）
■アビスウォーム（0～2匹）／ヘクトアイズ（1匹）
■キラーマンティス（1～4匹）／バンパイアレディ（1～2匹）
■グリーンドラゴン（1匹）
■さつじんノコギリ（0～2匹）／スフィンクマイラ（1～3匹）
■スフィンクマイラ（1～4匹）
■メガパラサイト（1～4匹）アイスリザード（0～2匹）

●ジェイドB3F

●ジェイドB4F

滝の裏に魔法屋がある

マップ下の滝の裏には魔法を売っているショップがある。ヘイストやバーサクといった貴重なほんが売られているので、ぜひ買っておきたい。なお、ほんを使って魔法を覚えさせるのもいいが、LVを上げるためにはモンスターと何度も戦わなくてはいけない。1回しか使えない方法だが、アイテムとして使えばLV7程度の効果を発揮するので、LVを上げるのが面倒なら、アイテムとして使おう。

アイテムリスト
ジェイドB3F
❶ルーンアクス
(キングベヒーモス)
ジェイドB4F
❶うらぎりのきば
❷よいちのゆみ
(レッドドラゴン)
❸イージスのたて
ドラゴンアーマー
ホーリーランス

魔法屋	
デスのほん	10000ギル
バーサクのほん	10000ギル
ヘイストのほん	20000ギル
フレアーのほん	40000ギル

●ジェイドB5F

●ジェイドB6F

アイテムリスト

ジェイドB5F

❶ハイポーション
❷まもりのゆびわ
❸エリクサー

途中出現するモンスターリスト

- アイスリザード(0～1匹)／ピットフィーンド(0～2匹)／モルボルグレート(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)
- サラマンダー(1～4匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- ホワイトドラゴン(1匹)
- メガパラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- モルボルグレート(1～5匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)

- アイスリザード(0～1匹)／ピットフィーンド(0～2匹)／モルボルグレート(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)
- グリーンドラゴン(1匹)
- サラマンダー(1～4匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガパラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- モルボルグレート(1～5匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)

- アイスリザード(0～1匹)／ピットフィーンド(0～2匹)／モルボルグレート(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)
- グリーンドラゴン(1匹)
- さつじんノコギリ(0～2匹)／スフィンクマイラ(1～3匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガパラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)
- モルボルグレート(0～2匹)／アビスウォーム(1～2匹)

- アイスリザード(0～1匹)／ピットフィーンド(0～2匹)／モルボルグレート(1～2匹)
- アビスウォーム(1～5匹)
- アビスウォーム(0～2匹)／ヘクトアイズ(1匹)
- キラーマンティス(1～4匹)／バンパイアレディ(1～2匹)
- グリーンドラゴン(1匹)
- さつじんノコギリ(0～2匹)／スフィンクマイラ(1～3匹)
- スフィンクマイラ(1～4匹)
- メガパラサイト(1～4匹)／アイスリザード(0～2匹)

パンデモニウム

目的 よみがえった皇帝を倒す

パンデモニウムでの目的は、10Fにいるよみがえった皇帝を倒すこと。最上階にいるため、かなりの長期戦になることはまちがいないが、この皇帝を倒せばエンディングとなり、長かった戦いもついに終焉をむかえることになる。平和を取り戻すために打倒皇帝を心に進むのだ。

↑ザコでもHPが2000以上あるなど、出現するモンスターも段違いに強い。少しの油断が全滅をまねくので、ザコ戦といえども気を抜けない。

ステータスチェック

ジェイドよりも出現するモンスターのランクが高い。ただし、こちらもジェイドでの戦闘でステータスが上がっているはずなので、そのまま進んで問題はない。

アイテム入手
強力なアイテムを強敵が守っている

ダンジョン内にある宝箱の中には、マサムネやげんじのよろいといった非常に貴重な武器や防具が入っている。ただし、これらの宝箱はボスクラスのモンスターが守っているため、中身を簡単に入手することはできない。とはいえ、苦労してでも手に入れる価値は十分ある。各モンスターを倒すコツはそれぞれマップ下で解説しているので、参考に倒していこう。

←宝箱を守るティアマットやベルゼブルは、ここでしか倒せないモンスター図鑑を埋めるためにも倒しておくこと

攻略アドバイス
もっとも長いダンジョン

フロア数はミシディアの塔と同じ10だが、ひとつひとつのマップはパンデモニウムのほうが広い。実質的にはもっとも大きなダンジョンといえるだろう。しかも、迷路状になったフロアがあったり、マップのつながりが複雑だったりと難易度も高い。数回に分けて攻略したいところだが、再びジェイドからの攻略となるので一気にクリアをめざそう。

←迷路状になっているフロアには隠し通路がある。ショートカットできることもあるので、隠し通路はぜひ活用していきたい。

モンスター	HP	弱点	耐性	要注意	詳細データ
デスライダー	1290	炎	冷,神,精	HP吸収	P472
テツキョジン	3500	冷,雷	神,死,精,物	特殊攻撃のどくぎり	P472
ビーストデーモン	1000	なし	冷,雷,炎	猛毒の追加効果	P473
マンティスデビル	1290	なし	冷	まひの追加効果	P477
ミスリルゴーレム	2000	雷	冷,神,毒,死,精,炎,物	高い攻撃力	P477
モルボルグレート	1290	なし	なし	混乱やまひなどの追加効果	P477

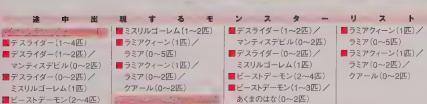
●パンデモニウム1F

●パンデモニウム2F

アイテムリスト

パンデモニウム2F

❶エーテル

途中出現するモンスターリスト

- デスライダー(1～4匹)
- デスライダー(1～2匹)／マンティスデビル(0～2匹)
- デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹)
- マンティスデビル(1～4匹)
- ミスリルゴーレム(1～2匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～2匹)／クアール(0～2匹)
- クアール(1～6匹)
- デスライダー(1～2匹)／マンティスデビル(0～2匹)
- デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
- ビーストデーモン(2～4匹)
- ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)
- ミスリルゴーレム(1～2匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～5匹)
- ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～2匹)／クアール(0～2匹)

●パンデモニウム3F

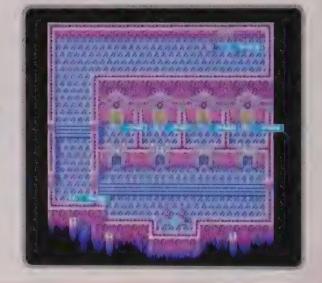
! 隠し通路でショートカットをする

マップ中央に隠し通路がある。これを使うと遠回りせずにⒸへ向かうことができる。移動距離が少なければ戦闘回数が減り、それだけ体力の温存も図れるので、隠し通路を使わない手はない。なお、隠し通路は5Fにもある。こちらも利用して進むこと。

アイテムリスト
パンデモニウム3F
❶エリクサー

●パンデモニウム4F

! 先に進むならⒻに入ろう

Ⓒからきた場合、目の前に4つのフロアへ移動する扉がある。皇帝のところへ進むための正解の扉はⒻ。それ以外は行き止まりになっている。ただし、強力な武器や防具が入った宝箱がある。これらを手に入れておくと、皇帝との戦闘がラクになるので、Ⓕに進むまえに回収しておこう。

途中出現するモンスターリスト

■ウルフテヒル(2～5匹)
■クアール(1～6匹)
■デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
■ビーストデーモン(2～4匹)
■ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)
■ミスリルゴーレム(1～2匹)
■ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～5匹)
■ラミアクィーン(1匹)／ラミア(0～2匹)／クアール(0～2匹)

■ウルフテビル(2～5匹)
■ウルフテビル(1～3匹)／アイスリザード(0～2匹)／モルボルグレート(0～1匹)
■クアール(1～6匹)
■デスライダー(0～2匹)／ミスリルゴーレム(1匹)
■ビーストデーモン(2～4匹)
■ビーストデーモン(1～3匹)／あくまのはな(0～2匹)
■ミスリルゴーレム(1～2匹)
■ラミアクィーン(1匹)／クアール(0～5匹)

●パンデモニウム5F・小部屋

●パンデモニウム5F

アイテムリスト
パンデモニウム5F
❶げんじのこて(ゾンビボーゲン)
❷げんじのかぶと(ティアマット)
パンデモニウム5F・小部屋
❶マサムネ

! 大切な宝箱を守る ボスクラスのモンスターたち

5Fの❶と❷の宝箱には、げんじのこてとげんじのかぶとが入っている。それぞれボスクラスのモンスターが守っているが、下の解説を参考に倒して入手しよう。また、隠し通路の先の小部屋にあるマサムネは、もっとも攻撃力の高い武器。使うとヘイストの効果もあり、非常に役立つ。こちらも必ず手に入れておくこと。

←まずはゾンビボーゲンの待つ❶の扉に進んでマサムネを入手し、攻撃力をアップ。❷の宝箱を守るモンスターに戦いを挑むのがベスト。

❶ゾンビボーゲン

セオリーどおりの戦いで問題なし

フレアーとまひの追加効果を持つ物理攻撃をメインに攻撃してくる。ブリンクで回避率、シェルでまずは魔法防御を上げたい。どちらも覚えていなければ、こまめなケアルで対処すること。こちらの攻撃は、物理攻撃と弱点のファイアが基本。冷気に耐性を持っているので、ブリザドでは攻撃しないほうがいい。ほかの宝箱を守るモンスターよりもHPが2500と低いので、基本の攻撃を数ターンくり返せば倒せるはずだ。

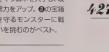
❷ティアマット

使う攻撃魔法に気をつけよう

ほのおやいなずまなど、あらゆる属性の特殊攻撃を仕掛けてくるので、バリアでそれら特殊攻撃のダメージの軽減を図ろう。弱点は神経。直接ダメージにはつながらないが、スタンなどを使ってみるとおもしろいだろう。また吸収属性を多く持ち、ホーリーやフレアー以外はHPを回復させてしまう。ヘイストをかけた主戦力のキャラクターの物理攻撃を軸に、覚えていればホーリーやフレアーで攻撃するという戦法で戦っていこう。

途中出現するモンスターリスト

■ウルフデビル(2~5匹)
■ウルフデビル(1~3匹)/アイスリザード(0~2匹)/モルボルグレート(0~1匹)
■クアール(1~6匹)
■デスライダー(0~2匹)/ミスリルゴーレム(1匹)
■テツキョジン(1匹)
■ビーストデーモン(2~4匹)
■ビーストデーモン(1~3匹)/あくまのはな(0~2匹)
■ラミアクィーン(1匹)/クアール(0~5匹)

■アイスギガース(1~3匹)
■アイスギガース(1匹)/ボム(2~4匹)
■キングベヒーモス(1匹)
■サンダーギガース(1匹)/ボム(0~5匹)
■ファイアギガース(1~3匹)
■ブルードラゴン(1匹)
■ラウンドウォーム(1~3匹)
■レッドドラゴン(1匹)

●パンデモニウム6F

アイテムリスト
パンデモニウム6F
❶げんじのよろい（ベルゼブル）
❷リボン（アスタロート）

リボンは必ず入手しておこう

6Fにも5F同様に貴重な防具がある。宝箱❶のげんじのよろいもそのひとつだが、それ以上に手に入れておきたいのが、宝箱❷のリボンだ。かわいらしい名前とは裏腹に、全属性の攻撃に耐性を持つというすばらしい防具だ。ぜひ入手して、ステータス異常になると困るHPの回復役などに装備させるなどしていこう。

←リボンは、❷の宝箱以外ではラミアクィーンやデスライダーといったモンスターが落とすほかに手に入れられない貴重なアイテムだ。

❶ベルゼブル

ブリンクを唱えるまえに倒そう

フレアーやファイアといった魔法も脅威だが、ブリンクといった補助魔法にも気をつけたい。なぜなら回避率が上がってしまうと、物理攻撃が当たらなくなり、魔法だけで5000のダメージを与えなくてはいけなくなるからだ。主戦力キャラクターにヘイストをかけて、ブリンクを唱えられるまえに一気に倒してしまいたい。なお冷気に耐性があり、炎には吸収属性がある。魔法で攻撃する際はサンダーか無属性のホーリーやオーラを使うこと。

❷アスタロート

まずはHP吸収の対策をとろう

追加効果でHPの吸収を持っている。吸収されるHPを減らすためにも、まずはプロテスで守りをかためよう。耐性は炎、冷気、稲妻の3つ。魔法で攻撃する際はホーリーやオーラといった無属性の魔法を使い、もしくは物理攻撃のみでひたすら攻撃していこう。なお、即死の効果を持つデスの魔法も使ってくる。LV16なので決まる確率が高く、マリアなどの回復役が戦闘不能になると一気にピンチになる。リボンを装備させておこう。

途中出現するモンスターリスト

■アイスギガース（1匹）／ボム（2～4匹）
■ウルフデビル（2～5匹）
■ウルフデビル（1～3匹）／アイスリザード（0～2匹）／モルボルグレート（0～1匹）
■クアール（1～6匹）
■テツキョジン（1匹）
■ビーストデーモン（1～3匹）／あくまのはな（0～2匹）
■ファイアギガース（1匹）／ボム（3～4匹）
■ラミアクィーン（1匹）／クアール（0～5匹）

●パンデモニウム7F

アイテムリスト

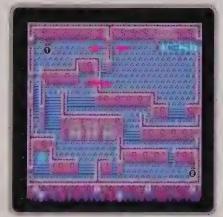
パンデモニウム7F
❶けんじゃのちえ
パンデモニウム8F
❶りゅうさんのビン
❷ヘルファイヤー

●パンデモニウム8F

！隠し通路を使って先を急いでもいい

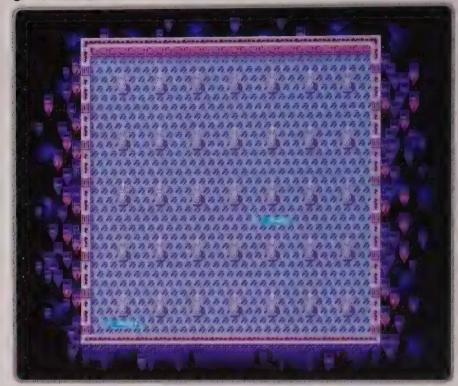
8Fには宝箱がふたつあるが、どちらも中身は戦闘アイテム。とくに無理をして入手するアイテムではないので、宝箱は無視してもいい。マップ中央の隠し通路を使って、さきを急いでも問題はない。

←Ⓚの階段から❶の宝箱を取りに行く際に、マップ上部の隠し通路を使うとショートカットができて非常に便利。

途中出現するモンスターリスト

■アイスギガース(1匹)／ボム(2〜4匹)
■ウルフデビル(2〜5匹)
■ウルフデビル(1〜3匹)／アイスリザード(0〜2匹)／モルボルグレート(0〜1匹)
■サンダーギガース(1匹)／ボム(0〜5匹)
■テツキョジン(1匹)
■ビーストデーモン(1〜3匹)／あくまのはな(0〜2匹)
■ファイアギガース(1匹)／ボム(3〜4匹)
■ラミアクィーン(1匹)／クアール(0〜5匹)

■アイスギガース(1匹)／ボム(2〜4匹)
■ウルフデビル(1〜3匹)／アイスリザード(0〜2匹)／モルボルグレート(0〜1匹)
■キングベヒーモス(1匹)
■サンダーギガース(1匹)／ボム(0〜5匹)
■ファイアギガース(1匹)／ボム(3〜4匹)
■ブルードラゴン(1匹)
■ラウンドウォーム(1〜3匹)
■ラミアクィーン(1匹)／クアール(0〜5匹)

●パンデモニウム9F

柱を目印にして階段を探そう

正方形のフロアに柱が同じ間隔で並んでいる。見た目が似ているため、迷いやすいので注意しよう。ただ、10Fへ向かう階段がマップの中央部ではなく、左下とわかりやすい場所にあるので、簡単にたどり着くことができるだろう。宝箱も一切なく、寄り道する場所もない。パンデモニウムも残りあと1フロア。急いで左下へ向かおう。

←同じ背景が続くが、上下左右がループになっていたりはしないので、迷子になることなくⓁの階段にたとり着ける。

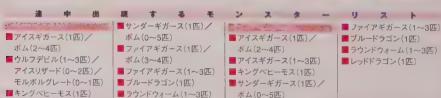
途中出現するモンスターリスト

[illegible]

- アイスギガース(1匹)／ボム(2〜4匹)
- ウルフデビル(1〜3匹)／アイスリザード(0〜2匹)／モルボルグレート(0〜1匹)
- キングベヒーモス(1匹)
- サンダーギガース(1匹)／ボム(0〜5匹)
- ファイアギガース(1匹)／ボム(3〜4匹)
- ファイアギガース(1〜3匹)
- ブルードラゴン(1匹)
- ラウンドウォーム(1〜3匹)

[illegible]

- アイスギガース(1匹)／ボム(2〜4匹)
- アイスギガース(1〜3匹)
- キングベヒーモス(1匹)
- サンダーギガース(1匹)／ボム(0〜5匹)
- ファイアギガース(1〜3匹)
- ブルードラゴン(1匹)
- ラウンドウォーム(1〜3匹)
- レッドドラゴン(1匹)

●パンデモニウム10F

！ファイナルバトル よみがえった皇帝を討て！

マップ上部の巨大な玉座に座っている人物がよみがえった皇帝だ。さっそく話しかけて戦いを挑もう。1回目の皇帝との戦いとは違い、しんえいたいなども登場せず、すぐに皇帝との戦いになる。とはいえ、よみがえった皇帝の力は絶大。HPも前回のときの5倍の15000とかなり高い。これで戦いも最後。心して戦っていこう。

←皇帝に話しかけるとすぐに戦闘に突入する。話しかけるまえにアイテムでHPとMPの回復をして、万全な態勢をととのえてから戦うこと。

BOSS

皇帝（2回目）

主戦力キャラクターの物理攻撃で叩みかけよう

ほとんどの攻撃に耐性を持ち、さらに追加攻撃でHPの吸収も持っている。まずはプロテスで物理攻撃によるダメージ量を減らし、吸収されるHPを減らそう。攻撃の基本は、ヘイストをかけた主戦力キャラクターの物理攻撃。物理攻撃でどれだけダメージを与えられるかがカギなので、バーサクも使って、攻撃力も上げよう。また、スロウで攻撃回数を減らされたら、すぐにヘイストをかけ直すこと。魔法で攻撃をしてもいいが、ダメージはあまり期待できない。マリアのような魔法をメインで使うキャラクターは、ヘタに魔法で攻撃したりせずに回復に徹していこう。

「II」のクリアデータについて

プレイデータの管理は重要。間違えて必要なデータを上書きしたりしないように

本編をクリアして、クリアデータを作成すると、隠しシナリオをプレイできるようになる。だが、隠しシナリオのプレイデータがあれば、引き続いてのプレイは可能だが、クリアデータを削除してしまうと、最初からのプレイできなくなってしまう。最初からはじめたいのであれば、あらためてクリアデータを作らなくてはいけないのだ。とくに注意したいのが、クリアデータを選んでプレイし、そのデータを上書きするとクリアデータではなくなってしまう点。下でも解説しているが、ジェイド手前からプレイできるため、すぐにクリアできるが、やはり時間がかかってしまう。隠しシナリオが遊べるようになった段階で、クリアデータがなくなってもいいよう、隠しシナリオの開始直後のデータを作っていこう。

←クリアデータがあると、タイトル画面の項目に「Soul of Re-Birth」が追加され、隠しシナリオをプレイできるようになる。

←クリア直前のデータがあれば、クリアデータは無理に取っておく必要はない。隠しシナリオのデータを作成したら、上書きしよう

クリアデータでゲームを始めると

クリアデータからはじめると、ジェイド前からのスタートとなる。パーティの能力や装備は、こうていを倒した状態のものであるため、モンスター図鑑を埋めるには、最適なデータといえるだろう。ただし、竜巻出現前にしか現れないモンスターはもう出現せず、図鑑にも登録できないので注意しよう。

←パンデモニウムで手に入るマサムネなどの強力な武器を持った状態のため、モンスターも倒しやすく、図鑑も埋めやすい。

補足 モンスター図鑑100%をめざすのなら本編のモンスターをすべて埋めてから隠しシナリオへ

隠しシナリオの「Soul of Re-Birth」は、クリアデータを作成した状態のモンスター図鑑を引き継いだ状態でプレイできる。ただし、いったん隠しシナリオに進んでしまうと、出現するモンスターがまったく異なるため、本編に出現するモンスターを図鑑に登録することができなくなってしまう。必ず本編に出現するモンスターであるNo.128のこうていまでのモンスターをすべて倒し、パーセンテージを75%にしてから隠しシナリオに進むこと。モンスター図鑑を埋めたいのであれば、本編→隠しシナリオの順で図鑑を埋めるという順番は必ず守ろう。

←いくら隠しシナリオで出現するモンスターをすべて倒しても、本編のモンスターを1体でも倒し忘れてしまうと、図鑑はもう埋まらない。

←本編のモンスターをすべて倒したら、再度こうていを倒し、75%になったモンスター図鑑のデータを引き継ぎ、隠しシナリオへ。

ソールオブリバース攻略

Soul of Re-Birth

ミンウたちの もうひとつの戦い 「Soul of Re-Birth」

クリア後のおたのしみの「Soul of Re-Birth」では、本編とはまた違う物語を楽しむことができる。

隠しシナリオの「Soul of Re-Birth」は、ミンウを中心とした本編のサブキャラクターたちが冒険する物語。本編をクリアすると作成できるクリアデータが3つのセーブデータの中にひとつでもあれば、タイトル画面に「Soul of Re-birth」と表示され、それを選ぶことでプレイできる。物語は本編とは異なるものだが、関連性がないというわけでなく、つながりがある。本編をクリアした人がプレイすれば、きっと楽しめるだろう。パーティを組んで冒険をするのは、ミンウ、ヨーゼフ、スコット、リチャードの4人。仲間にはならないが、ほかにシドも登場する。なぜ彼らが登場するのか、そして「Soul of Re-birth」の意味は？　クリアすれば、その謎も解けるはずだ。ちなみに隠しシナリオのプレイデータをセーブするのには、ひとつセーブするスペースが必要。隠しシナリオをプレイするまえに確保しておこう。

←クリアデータを作成しても、クリアデータを消してしまうと、最初からプレイできなくなる。セーブデータの取り扱いには注意。

←隠しシナリオは、謎の洞窟からミンウが目覚めるところからはじまる。この場所は、どこかで見たことのあるような場所だが……。

「Soul of Re-Birth」の特徴

システム解説でも少し触れたが、フィールドがないといったこと以外は、隠しシナリオのシステムは本編と基本的には同じ。冒険の流れも物語に沿って、いくつかのダンジョンを攻略していき、エンディングをめざすというものだ。ただし、出現するモンスターが違ったり、本編よりも貴重な武器や防具が手に入れやすかったりと、隠しシナリオだけの特徴や特典もいくつか用意されている。

「SoR」の特徴① 手強いモンスター

隠しシナリオに登場するモンスターは、ボスとして登場する数体のモンスターをのぞいて、すべて本編には登場しないもの。しかもどれも手強く、なかには本編のラスボスであるこうていをもしのぐ能力を持ったモンスターも登場する。本編でミンウやヨーゼフといったサブキャラクターたちをしっかり育てていないと、苦戦を強いられることは必至だ。

←登場するモンスターは、本編では戦えないものばかり。モンスター図鑑を埋めたいのであれば、ぜひプレイしていこう。

「SoR」の特徴② 手強いモンスター

本編の中では、終盤のダンジョンにしか登場しなかった強力な武器や防具が、序盤から登場する。また、それらを落とすモンスターも多く、本編ではなかなか難しい、全員がリボンにげんじのよろいといった豪華な装備も実現可能。さらに隠しシナリオにしか登場しない武器や防具もある。物語ももちろんだが、装備を充実させる楽しみも味わえるのだ。

←隠しシナリオにしか登場しない武器や防具は4つ。それぞれ特定のキャラクターだけしか装備できない専用アイテムとなっている。

「Soul of Re-Birth」攻略ページの見方

ダンジョンの特徴を解説した「ダンジョン解説ページ」と、ダンジョン内の各マップを掲載した「マップ解説ページ」で、構成される隠しシナリオ攻略。ここでは、各ページの見方を解説する。

■ダンジョン解説ページ

❶ **ダンジョン名**：その洞窟や塔の名称。

❷ **物語解説**：そのダンジョンへくることになった経緯や目的を簡単に紹介。

❸ **目的と解説**：そのダンジョンでするべきこと、その際の注意点を解説。また、ダンジョンの特徴や出現するモンスターの傾向についても明記している。

❹ **攻略チャート**：ダンジョン内ですべきことを明記。

❺ **解説スペース**：そのダンジョンでとくに注意したいことや、アイテムを回収する際の注意点などを解説している。また町の場合は、本編での攻略にあったステータスチェックや買物ガイドが入るマップもある。各解説の意味はP317を参照してほしい。

❻ **注意したいモンスター**：ダンジョン内に出現するモンスターの中で、注意したいモンスターを掲載。

■マップ解説ページ

❶ **フロアマップ**：各フロアのマップ。階段や宝箱、ボスの位置などを明記している。記号の見方については、P319を参照してほしい。

❷ **マップ解説**：各マップでの注意点や、つぎに進むべきルートなどについて解説している。なお、町の場合はマップの下にショップリストが入る。

❸ **アイテムデータ**：マップ上の数字とデータの数字が対応。カッコ内のモンスター名は、宝箱を開けるとそのモンスターが現われることを表わす。

❹ **ボス攻略**：ボスが出現する場合のみ掲載。ボスを倒すためのコツと、HPや弱点などのデータを掲載。

❺ **出現するモンスター**：各フロアに出現するモンスターをリストにしたもの。カッコ内の数字は出現するモンスターの数を表わしている。

Soul of Re-Birth Scenario Dungeon Guide

謎の洞窟

いるのかを確かめるためにミンワは行動をはじめる。

目的 仲間を加えながらマハノンの町をめざす

謎の洞窟での目的は、B1FからB5Fにいるスコット、ヨーゼフ、リチャードの3人のキャラクターを仲間に加えながら、マハノンの町をめざすこと。マハノンの町は最深部のB6Fのワープゾーンから行くことができる。まずはB1Fでスコットを仲間にして、下のフロアへ進んでいこう。

↑謎の洞窟のマップは、ジェイドを左右反転させたもの。見覚えのある地形に出会える。

攻略アドバイス 仲間を忘れずに加えよう

スコット、ヨーゼフ、リチャードの3人のキャラクターが仲間になるのだが、スコット以外はこちらから話しかけたりしないと、仲間になるためのイベントが発生しない。仲間が少ないほど苦戦を強いられるので、必ず3人を仲間に加えていくこと。

←3人の中でもっともステータスが高いであろうリチャード、彼が仲間になっているかどうかで、大きく戦闘の難易度が変わってくる。

攻略アドバイス ステータスアップは町に着いてから

最初から回復アイテムをいくつか持ってはいるが、謎の洞窟ではHPとMPの回復をする場所がない。そのためステータスアップを図りながら進んでいると、MPがなくなって、マハノンの町にたどり着けない可能性もある。まずはマハノンの町に行くことだけを考えよう。

←マハノンの町には宿屋がある。HPとMPが回復できるマハノンにたどりついてから、本格的なステータスアップをはじめるようにしよう。

ギルガメ	HP 200
弱点	冷
耐性	毒,雷
要注意	高い攻撃力

詳細データ→P465

グラシャラボラス	HP 700
弱点	なし
耐性	なし
要注意	高い攻撃力

詳細データ→P465

ソウルイーター	HP 40
弱点	なし
耐性	神,精
要注意	HP吸収

詳細データ→P470

デスホーン	HP 400
弱点	炎
耐性	冷,神,精
要注意	高い攻撃力

詳細データ→P472

ピロリスク	HP 90
弱点	なし
耐性	なし
要注意	即死の追加効果

詳細データ→P474

ミスバンパイア	HP 100
弱点	炎
耐性	冷,神,毒,死,雷,精,物
要注意	HP吸収

詳細データ→P477

●謎の洞窟入口

●謎の洞窟B1F

アイテムリスト

謎の洞窟B1F
❶エリクサー
❷エーテル

! いきなり黒騎士とのバトル！

物語がスタートすると、自動的にイベントが発生。すぐにスコットを襲っている黒騎士とサージェントとの戦闘に突入する。いきなり戦闘となるので、とまどわないようにしよう。

BOSS 黒騎士&サージェント

必ずプロテスで守りを固める

まずはどちらのモンスターも攻撃力が非常に高いので、必ずプロテスで守りを固めておくこと。2回ほどプロテスを唱えれば、ダメージをほとんど受けなくなるはずだ。あとは、物理攻撃でHPの低いサージェントに攻撃を集中して、倒したら黒騎士の順に攻撃していけばいいだろう。

途中出現するモンスターリスト

- ソウルイーター(1~4匹)
- ギルガメ(1~1匹)
- シーサーペント(1~3匹)
- デスホーン(2~5匹)
- ギガースウォーム(2~4匹)
- ビッグフット(3~6匹)
- グラシャラボラス(1匹)
- デスナイト(3~5匹)
- グラシャラボラス(1匹)
- ギルガメ(1匹)／ビッグフット(0~4匹)
- デスホーン(2~5匹)
- ソウルイーター(1~4匹)
- ミスバンパイア(1~2匹)／グラシャラボラス(1匹)
- ギガースウォーム(2~4匹)
- デスホーン(1匹)／ギガースウォーム(1~2匹)／ミスバンパイア(1匹)
- ギルガメ(1匹)

●謎の洞窟B2F

アイテムリスト

謎の洞窟B2F

- ❶とうぞくのこて
- ❷ヘルファイヤー
- ❸こだいのつるぎ

！ボーゲンに襲われているヨーゼフを助けよう

マップの右上に行くと、ボーゲンに襲われているヨーゼフを見つけることができる。スコットの際のイベントと違い、そのまま通りすぎることもできるが、必ずヨーゼフに話しかけてイベントを発生させること。

←ヨーゼフに話しかけるとイベントが発生。ゾンビボーゲンとの戦闘に突入し、勝つとヨーゼフが仲間にくわわる

BOSS ゾンビボーゲン

物理攻撃だけで勝てる

攻撃力が低く、フレアーも使ってこないため、本編のパンデモニウムに出現したゾンビボーゲンと比べると、かなり弱い。プロテスで守りを固めて、全員で物理攻撃をしていけば問題なく倒せるはず。冷気の耐性を持っているので、魔法で攻撃する際は弱点となるファイアを使うこと。

＊防御力が非常に低く、簡単にダメージを与えるので、物理攻撃だけで十分。

途中出現するモンスターリスト

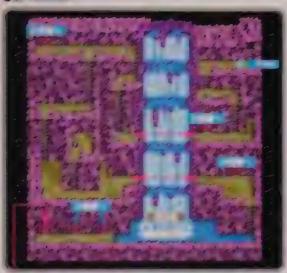
- ■クラシャラボラス（1匹）
- ■ギガースウォーム（2～4匹）
- ■ソウルイーター（1～4匹）
- ■デスナイト（3～5匹）
- ■デスホーン（2～5匹）

- ■キガハラサイト（2～6匹）
- ■シーサーペント（1～3匹）
- ■ビッグフット（3～6匹）

- ■クラシャラホラス（1匹）
- ■ギルガメ（1匹）／ビッグフット（0～4匹）
- ■デスホーン（2～5匹）
- ■ソウルイーター（1～4匹）
- ■ミスバンパイア（1～2匹）／クラシャラホラス（1匹）
- ■ギガースウォーム（2～4匹）

- ■デスホーン（1匹）／ギガースウォーム（1～2匹）
- ミスバンパイア（1匹）
- ■ギルガメ（1匹）

森の中の魔法屋で買物をしよう

出現するモンスターリスト

●謎の洞窟B4F

アイテムリスト

謎の洞窟B4F
❶ハイポーション
❷オーラのほん
謎の洞窟B4F小部屋
❶めぐすり
おうごんのたて
まじんのやり
謎の洞窟B5F
❶エーテル
❷まもりのゆびわ
❸ハイポーション

！宝箱がある小部屋を見逃さないようにしよう

マップ上部にある小部屋の中には宝箱がある。宝箱の中には、武器と防具が入っており、これを手に入れておくと、このさきの戦闘がラクになる。小部屋のためモンスターの出現率は高いが、必ず入手すること。

↑小部屋で手に入れた武器と防具は、おうごんのたてをヨーゼフに、まじんのやりをスコットにそれぞれ装備させるといい。

途中出現するモンスターリスト

- ■デスナイト(3～5匹)
- ■ギガパラサイト(2～6匹)
- ■ビックフット(3～6匹)
- ■ミスバンパイア(1～2匹)／グラシャラボラス(1匹)
- ■プリンプリンセス(1～5匹)
- ■ギルガメ(1匹)／ビッグフット(0～4匹)
- ■ギルガメ(1匹)
- ■デスホーン(2～5匹)

- ■ソウルイーター(1～4匹)
- ■ギルガメ(1匹)
- ■シーサーペント(1～3匹)
- ■デスホーン(2～5匹)
- ■ギガースウォーム(2～4匹)
- ■ミスバンパイア(1～2匹)／グラシャラボラス(1匹)
- ■グラシャラボラス(1匹)
- ■デスホーン(1匹)／ギガースウォーム(1～2匹)／ミスバンパイア(1匹)

- ■グラシャラボラス(1匹)
- ■ギルガメ(1匹)／ビッグフット(0～4匹)
- ■デスホーン(2～5匹)
- ■ソウルイーター(1～4匹)
- ■ミスバンパイア(1～2匹)／グラシャラボラス(1匹)
- ■ギガースウォーム(2～4匹)
- ■デスホーン(1匹)／ギガースウォーム(1～2匹)／ミスバンパイア(1匹)
- ■ギルガメ(1匹)

- ■グラシャラボラス(1匹)
- ■ギルガメ(1匹)／ビッグフット(0～4匹)
- ■デスホーン(2～5匹)
- ■ソウルイーター(1～4匹)
- ■ミスバンパイア(1～2匹)／グラシャラボラス(1匹)
- ■ギガースウォーム(2～4匹)
- ■デスホーン(1匹)／ギガースウォーム(1～2匹)／ミスバンパイア(1匹)
- ■ギルガメ(1匹)

●謎の洞窟B5F

! ラウンドウォームに話しかけるとリチャードが登場する

マップの右にいるイモ虫のようなモンスターに話しかけると、リチャードが登場。ラウンドウォームとの戦闘になり、勝つとリチャードが新たに仲間になる。

BOSS ラウンドウォーム

ゾンビボーゲン同様物理攻撃だけでいい

このラウンドウォームもさきほど戦ったゾンビボーゲンと同じように、本編で戦ったときよりも各ステータスが低くなっており弱い。攻撃力は低いが、念のためにプロテスをかけておき、あとは物理攻撃で叩き続けていれば、なんなく勝てる。攻撃魔法を使うまでもないだろう。

↑この戦いから仲間にくわわるリチャードが強い。彼ひとりの攻撃だけで勝ててしまう。

●謎の洞窟B6F

Soul of Re-Birth

マハノンの町

目的 この世界についての情報を集める

まずは町に着いたら、人々に話を聞いてまわろう。この世界がどんな場所なのかわかるはずだ。この町から向かうことができる場所は、封印の部屋と謎の迷宮の2ヵ所。最終目的は、謎の迷宮のB10Fにいる人物を倒すことなので、つぎは封印の部屋に向かうことになる。ただし、この先のダンジョンのモンスターは謎の洞窟よりも数段強く、一気に攻略するのはかなりきびしい。宿屋のあるマハノンの町を拠点にして、謎の宮殿1F近辺で、まずはじっくりパーティ全体のステータスアップを図ること。

攻略チャート

←パブには、あのシドがいる。彼の話を聞けば、この町ができた経緯などがわかる。そして、この世界の謎を解くように頼まれることになる。

←謎の迷宮、封印の部屋へはマップの上と右下にあるワープゾーンから向かう。入るとすぐにダンジョンになるので、気をつけよう。

買物ガイド 買っておきたいもの

まず買いそろえたいのが武器と防具。徐々にいい物を買っていく必要はないので、オーガキラーやほのおのやり、ナイトのよろいなどを一気に買おう。つぎに魔法。ケアルとエスナ、レイズは全員に買いたい。プロテスやブリンクなど補助系の魔法は、ミンウが覚えているはず。彼ひとりいれば十分なので、無理に買う必要はない。攻撃魔法を本編で覚えさせていなければ、誰も攻撃魔法を使えない。そこで、ファイアやサンダーを買いたいところだが、耐性を持ったモンスターが多いので、謎の洞窟でホーリーを買ったほうがいいだろう。ちなみに謎の洞窟のほうがモンスターが弱く倒しやすいが、謎の宮殿のほうが強いぶんだけ獲得できるギルが多い。お金を稼ぐのなら、謎の宮殿で稼ごう。ステータスアップをしているあいだに、知らず知らずのうちにお金がたまるはずだ。

←モンスターが貴重なアイテムを落とす。ここで購入する武器や防具は一時しのぎだ。

ステータスチェック

つぎに向かうことになる封印の部屋。ここはモンスターが一切出現せず、戦うのはボス1体のみ。だが、非常に能力が高いので、HPは全員2500以上はほしい。攻撃力も高いに越したことはない。ミンウ以外のキャラクターの攻撃力は、デスホーンを一撃でラクラク倒せるぐらいの攻撃力まで上げたい。そのつぎに向かう謎の迷宮はフロアが10と多いうえ、かなりの強敵がザコとして出現する。HPは5000以上は絶対必要。MPもミンウは500近くないときびしいだろう。攻撃力は1Fに出現するザコを一撃で倒せる程度ないと、かなり苦戦を強いられる。

←謎の迷宮のモンスターは、強敵ぞろい。ステータスは上げられるだけ上げておきたい。

●マハノンの町

武器屋

品名	値段
ナイフ	40ギル
ゆみ	20ギル
ミスリルナイフ	400ギル
こおりのゆみ	5000ギル
つえ	50ギル
ジャベリン	80ギル
ちからのつえ	8000ギル
ほのおのやり	15000ギル
ブロードソード	100ギル
アクス	100ギル
ウィングソード	5000ギル
オーガキラー	15000ギル

防具屋

品名	値段
ミスリルのたて	300ギル
ミスリルかぶと	300ギル
ミスリルアーマー	700ギル
ミスリルのこて	500ギル
バックラー	50ギル
かわのぼうし	50ギル
ふく	20ギル
かわてぶくろ	30ギル
アイスシールド	5000ギル
きょじんのかぶと	500ギル
ナイトのよろい	5000ギル
きょじんのこて	1500ギル

魔法屋

品名	値段
ブリンクのほん	300ギル
プロテスのほん	300ギル
シェルのほん	300ギル
バスナのほん	600ギル
ケアルのほん	100ギル
ファイアのほん	150ギル
サンダーのほん	150ギル
ブリザドのほん	150ギル
エスナのほん	600ギル
レイズのほん	1000ギル
アンチのほん	1000ギル
ミニマムのほん	2000ギル

道具屋

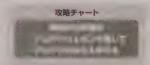
品名	値段
フェニックスのお	500ギル
エーテル	1000ギル
だいちのドラム	3000ギル
エリクサー	50000ギル
ポーション	30ギル
ハイポーション	150ギル
めぐすり	40ギル
どくけし	30ギル
じゅうじか	50ギル
とんかち	60ギル
おとめのキッス	500ギル
きんのはり	500ギル

Soul of Re-Birth

封印の部屋

目的 アルテマのほんを入手する

封印の部屋での目的は、究極魔法のアルテマを覚えることができる本を手に入れること。本編ではアルテマを守るボスはいなかったが、ここにはアルテマウェポンというボスモンスターがいる。このモンスターを倒さなければ、アルテマの本は手に入れられない。アルテマウェポンはかなりの強敵だが、ぜひ倒して究極魔法を手に入れておこう。

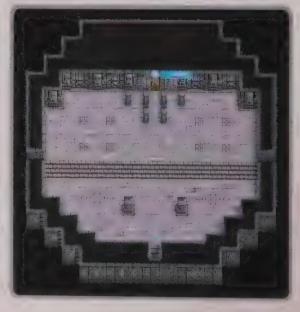
攻略チャート

←アルテマを覚えていなくてもクリアはできる。だが、できれば覚えておきたいので、ぜひ封印の部屋には足を運ぶようにしたい。

←アルテマが覚えられるのはミンウだけで、何かひとつ魔法を忘れないとならないので注意。チェンジなどと入れ替えて覚えよう。

●封印の部屋1F

扉の前でイベントが発生する

扉の前まで移動すると、扉の封印を解くイベントが発生する。とくに操作をしたりすることはできないので、ことのなりゆきを見守ろう。

●封印の部屋2F

●封印の部屋2F

！ クリスタルでステータスアップ

4つのクリスタルを調べると、右の表にあるようにそれぞれに対応したステータスが10アップする。だが、ステータスが上がるのはパーティの中のひとりだけ。しかもランダムに決定されるので注意しよう。

アップするステータスとおすすめのキャラクター

左上ー知性	→	リチャード
左下ー素早さ	→	スコット
右上ー精神	→	スコット
左下ー力	→	ミンウ

↑中央のクリスタルを調べると、アルテマを守るアルテマウェポンとの戦闘となる。そのまえに四隅のクリスタルでステータスを上げておこう。

BOSS アルテマウェポン

魔法は使わず物理攻撃を中心に攻める

ほとんどの属性に耐性を持っていて魔法防御も高いため、魔法での攻撃はできるだけ避けよう。基本はヘイストをかけたキャラクターでの物理攻撃で戦うこと。アルテマウェポンはフレアーやほのおなどの全体攻撃を多用してくるので、魔法でそれぞれの防御を上げるか、こまめなケアルで対処していこう。

↑攻撃回数を増やさないと、ダメージは期待できない。必ずヘイストを使おう。

Soul of Re-Birth Scene!

謎の迷宮

[illegible]
その答えがここにある。

目的 迷宮の最上階をめざす

謎の迷宮での目的は、最上階の10Fにいる人物を倒すこと。謎の洞窟はジェイドが左右反転したマップだったが、この謎の迷宮のマップは、パンデモニウムが左右反転したものとなっている。フロア数は10と長いが、まったくはじめてのマップというわけでもないので、ステータスさえ上がっていれば、攻略は簡単だ。

←このダンジョンでしか出会えないモンスターも数体いる。これらのモンスターと戦って倒し、モンスター図鑑も着実に埋めておこう。

アイテム入手
各キャラクター専用の武器・防具を入手しよう

誘惑や猛毒などのステータス異常になる攻撃を、このダンジョンに出現する数多くのモンスターが持っている。誘惑はキャラクターが育っているほど脅威になるので、リボンなどの全属性に抵抗を持つ防具を装備するなどして対処したい。防具は防御力を重視するよりも、耐性で選ぶようにすること。

←HPを吸収するカオスライダーなど、3Fあたりでモンスターの強さが上がる。1Fのモンスターに楽勝しても力を過信しないように。

攻略アドバイス
ステータス以上にならないように工夫をしよう

5Fと6Fの宝箱からは、各キャラクター専用の武器や防具が手に入る。この専用の武器や防具は、決まったキャラクターしか装備することができないが、攻撃力が100でさらに特定のステータスが最大の99になるなど、かなり強力。宝箱はボスクラスのモンスターが守っており、ひと筋縄にはいかないが、絶対に入手しておきたい。

←専用武器の中には、アイテムとして使うことができるものもある。バーサク16やファイア16など、その効果は非常に高い。

オルカト HP 1140

弱点：なし
耐性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物
要注意：即死の追加効果
詳細データ→P463

カオスライダー HP 1800

弱点：なし
耐性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物
要注意：HP吸収とにらみ
詳細データ→P463

キマイラブレイン HP 2000

弱点：なし
耐性：なし
要注意：特殊攻撃のほのお
詳細データ→P464

コウテツキョジン HP 6500

弱点：雷
耐性：冷,神,死,精,物
要注意：高い攻撃力と防御力
詳細データ→P467

マザーラミア HP 1760

弱点：なし
耐性：なし
要注意：眠りの追加効果とゆうわく
詳細データ→P476

モルボルワースト HP 900

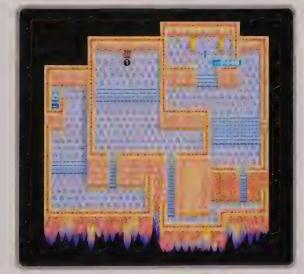
弱点：冷,炎
耐性：なし
要注意：混乱,まひなどの追加効果
詳細データ→P477

● 謎の迷宮1F

ワープゾーン付近でステータスアップを図ろう

右上のワープゾーンがマハノンの町につながっている。ステータスが低いころは、ちょっとした遠出でも全滅することがある。最初は無理せず、すぐに町へ戻れるように、このワープゾーン付近でステータスアップにはげもう。

↑1Fといえとも、出現するモンスターは即死攻撃や全体攻撃を多用してくる

● 謎の迷宮2F

アイテムリスト

謎の迷宮2F
❶エーテル

途中出現するモンスターリスト

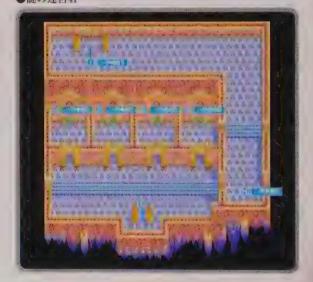
■リルマーダー'1~5匹,
■キマイラフレイン'1~4匹
■サタナジュニア(2~3匹)
■リルマーダー'1~2匹,／
サタナジュニア'1~3匹,／
ビュロホロス'1~2匹,／
フラノティホーン 1~3匹,
■ウォークウルフ'1~4匹,
■キマイラフレイン'1~3匹 ／
オルカト(2匹)
■ビュロホロス'3~6匹,
■フラノティホーン'3~6匹
■カオスライダー 1~4匹.／
コールドコーレム'1匹,
■マザーラミア 2~4匹,
■ゴールドゴーレム(1~2匹)
■フラノクドラコン 1匹,
■ダークマジシャン 1~3匹,／
マザーラミア'1匹 ／
ケノトシー'0~2匹
■モルホルワースト(1~5匹)
■ツインヘノト'0~2匹,／
カオスライダー(0~2匹 ／
ウォークウルフ'1~2匹,／
■ピュロホロス'0~2匹,／
サタナジュニア'1~3匹,

●謎の迷宮3F

！抜け道を利用して ショートカットをする

マップ中央には隠し通路があり、これを使うと遠回りせずにⒸへ向かえる。移動距離が少なければ戦闘回数が減り、それだけ体力の温存が図れる。5Fにも隠し通路はあるので、3Fだけでなくこちらも利用して進むこと。

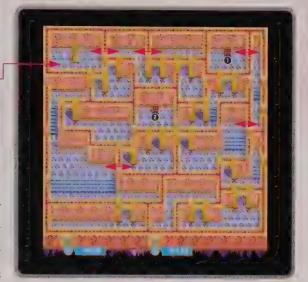
アイテムリスト
謎の迷宮3F
❶げんじのこて

●謎の迷宮4F

！どの扉から 進むのがベストか？

Ⓒからきた場合、目の前に4つのフロアへ移動する扉がある。先に進むのであればⒻの扉を進もう。ただし、それ以外の扉の先にはキャラクター専用の武器や防具が入った宝箱があるので、取りに行きたい。オススメの順番はⒹ、Ⓔ、Ⓖ、Ⓕだ。

途中出現するモンスターリスト

- [illegible]
- カオスライター（1～4匹）
- オルカト（2～4匹）
- ツインヘッド（1～3匹）／カトブレパス（1～3匹）
- ダークベヒーモス（1匹）
- モルボルワースト（2～6匹）
- サタナジュニア（1～6匹）
- ダークソウル（1～3匹）／マザーブレイン（0～2匹）
- カトブレパス（0～4匹）／キマイラブレイン（1～2匹）
- [illegible]
- リルマーダー（1～5匹）
- カトブレパス（0～4匹）／キマイラブレイン（1～2匹）
- ダークソウル（1～3匹）
- ウォーグウルフ（1～4匹）
- ピュロボロス（0～2匹）／サタナジュニア（1～3匹）
- ブラックドラゴン（1匹）
- モルボルワースト（0～1匹）／ピュロボロス（0～1匹）／リルマーダー（1～2匹）／ゴールドゴーレム（1匹）
- マザーラミア（1～2匹）

●謎の迷宮5F小部屋

●謎の迷宮5F

アイテムリスト

謎の迷宮5F

❶ひりゅうのやり(ブラックドラゴン)

❷ほしくずのロッド(ヤマタノオロチ)

❸ワイルドローズ(ルシファー)

! 宝箱を守るモンスターはいずれも強敵ぞろいだ

5Fの宝箱はすべてボスクラスのモンスターが守っている。手に入るアイテムが貴重なものであるだけに、これらを守るモンスターも非常に強く、うまく弱点を突いて戦わないと勝ち目はない。ここにモンスター別の攻略ポイントをまとめたので、これを参考に戦ってほしい。

❶ブラックドラゴン

セオリーどおりの攻撃で戦おう

フレアーと猛毒の追加効果を持った物理攻撃がおもな攻撃。魔法で防御力を上げてもいいが、どちらもこまめなケアルで対処できるので、ダメージを回復することで攻撃をやりすごそう。弱点や耐性はないので、ヘイストをかけた主戦力キャラクターの物理攻撃と、もっとも強力な魔法という基本の戦い方でいいだろう。

❷ヤマタノオロチ

吸収属性があるので魔法は無属性を使う

どくぎりやふぶきといった特殊攻撃をメインに使って襲ってくるので、バリアを覚えていたら唱えて、ダメージの軽減を図ろう。覚えていない場合は、攻撃されるごとにケアルでこまめに回復すること。炎、冷気、稲妻と毒の吸収属性を持っているので、攻撃力を上げた物理攻撃か、ホーリーなどの無属性の魔法で攻撃していこう。

❸ルシファー

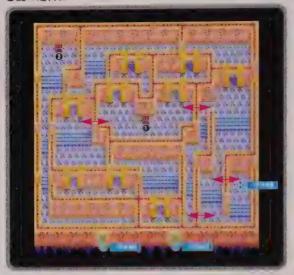
魔法は使わず物理攻撃メインで戦う

HP吸収の追加効果を持っているので、プロテスでダメージを軽減し、吸収されるHPを減らそう。魔法は耐性もあるため効きにくい。ヘイストやバーサクで攻撃力をアップしたキャラクターの物理攻撃を基本に戦っていこう。ファイアやクラウダなどの全体攻撃を使うので、魔法をメインに使うキャラクターは回復役になろう。

途中出現するモンスターリスト

■カオスライダー(1～4匹)
■オルカト(2～4匹)
■ツインヘッド(1～3匹)／カトブレパス(1～3匹)
■ダークベヒーモス(1匹)
■モルボルワースト(2～6匹)
■サタナジュニア(1～6匹)
■ダークソウル(1～3匹)／マザーブレイン(0～2匹)
■カトブレパス(0～4匹)／キマイラブレイン(1～2匹)

■ウォーグウルフ(1～4匹)
■ゴールドゴーレム(1～2匹)
■マザーラミア(1～2匹)
■ブラッディボーン(3～6匹)
■カオスライダー(0～2匹)／ゴールドゴーレム(1匹)
■オルカト(2～4匹)
■ダークソウル(1～3匹)／マザーブレイン(0～2匹)
■サタナジュニア(1～6匹)

●謎の迷宮6F

アイテムリスト

謎の迷宮6F
❶ブレイサー（ベルゼブルソウル）
❷リボン（コウテツキョジン）

！このフロアの宝箱もボスクラスのモンスターが守っている

6Fにあるふたつの宝箱もモンスターが守っている。5Fと同じように、どちらもボスクラスの強力モンスター。下記に倒すためのポイントをそれぞれまとめたので、参考にして撃破をめざしていこう。

←コウテツキョジンが守る❷の宝箱の中身は、キャラクター専用の武器ではないが、リボンという貴重な防具である。取り逃しのないように。

❶ベルゼブルソウル

ヘイスト＋バーサクで一気に倒そう

パンデモニウムで宝箱を守っていたベルゼブルのパワーアップ版。使う魔法には変わりはないが、耐性が大幅に増えている。やはりブリンクを使った回避率のアップがこわいので、ヘイストとバーサクをかけた主戦力キャラクターで一気に倒そう。なお、炎が弱点になっている。ファイアを覚えていれば、ぜひ使いたい。逆に稲妻は吸収属性なのでサンダーは厳禁だ。

❷コウテツキョジン

強力な攻撃はこまめなHP回復で対応

雷が弱点なのでサンダーで攻撃したいが、魔法防御が非常に高い。魔法は使わないで、物理攻撃に徹したほうがいいだろう。ヘイストとバーサクをかけた主戦力キャラクターで、ひたすら攻撃し続けていこう。HPは6500とやや低めなので、倒せるはずだ。なお、全体攻撃はもちろん、物理攻撃もかなり強烈。魔法をメインに使うキャラクターでつねに回復しよう。

途中出現するモンスターリスト

■リルマーダー（1～5匹）
■キマイラブレイン（1～4匹）
■サタナジュニア（2～3匹）

■リルマーダー（1～2匹）／サタナジュニア（1～3匹）／ピュロボロス（1～2匹）／ブラッディボーン（1～3匹）

■ウォーグウルフ（1～4匹）
■キマイラブレイン（1～3匹）／オルカト（2匹）
■ピュロボロス（3～6匹）

■ブラッディボーン（3～6匹）

●謎の迷宮7F

アイテムリスト

謎の迷宮7F
❶げんじのかぶと
謎の迷宮8F
❶げんじのよろい
❷イージスのたて

●謎の迷宮8F

マップ下の抜け道をうまく利用しよう

8Fにあるふたつの宝箱の中身は、げんじのよろいとイージスのたて。どちらも優れた防具なので、必ず手に入れること。隠し通路が2ヵ所あるので、宝箱を回収する際に使えば、移動距離の短縮が図れる。わずかではあるが、体力を温存するためにも隠し通路は活用していこう。

途中出現するモンスターリスト

■モルボルワースト(0〜1匹)/ピュロボロス(0〜1匹)/リルマーダー(1〜2匹)/ゴールドゴーレム(1〜1匹)
■ケットシー(1〜5匹)
■マザーラミア(1〜4匹)/ツインヘッド(0〜2匹)
■ツインヘッド(2〜3匹)
■リルマーダー(1〜2匹)/マザーラミア(1匹)/カオスライダー(0〜2匹)
■ダークマジシャン(3〜6匹)
■マザーブレイン(5〜8匹)
■コウテツキョジン(1匹)
■リル マーダー(1〜5匹)
■ケットシー(0〜3匹)/ダークマジシャン(1〜3匹)
■ダークソウル(1〜3匹)
■ウォーグウルフ(1〜4匹)
■ピュロボロス(0〜2匹)/サタナジュニア(1〜3匹)
■ブラックドラゴン(1匹)
■モルボルワースト(0〜1匹)/ピュロボロス(0〜1匹)/リルマーダー(1〜2匹)/ゴールドゴーレム(1匹)
■マザーラミア(1〜2匹)

●謎の迷宮9F

！地形が似ているので迷わないように注意しよう

柱が同じ間隔で並び、見た目が似ているため、非常に迷いやすいフロア。ただし、10Fへ向かう階段が、右下とわかりやすい場所にあるので、右下に向かって進めば、簡単にたどり着くことができる。宝箱も一切なく、寄り道する場所もない。フロアも残すところあと1フロア。体力を温存するためにも、急いで右下の階段をめざそう。

途中出現するモンスターリスト

■ツインヘッド(0～2匹)／カオスライダー(0～2匹)／ウォーグウルフ(1～2匹)
■ツインヘッド(2～3匹)
■リルマーダー(1～2匹)／サタナジュニア(1～3匹)／ピュロボロス(1～2匹)／ブラッディボーン(1～3匹)
■キマイラブレイン(1～3匹)／オルカト(2匹)
■モルボルワースト(1～5匹)
■カオスライダー(1～4匹)
■ツインヘッド(1～3匹)／カトブレパス(1～3匹)
■コウテツキョジン(1匹)

■タ　クマジシャン(1～3匹)／マザーラミア(0～1匹)／ケットシー(0～2匹)
■ダークベヒーモス(1匹)
■マザーブレイン(5～8匹)
■ゴールドゴーレム(1～2匹)
■ブラックドラゴン(1匹)
■モルボルワースト(2～6匹)
■カトブレパス(0～4匹)／キマイラブレイン(1～2匹)
■リルマーダー(1～2匹)／サタナジュニア(1～3匹)／ピュロボロス(1～2匹)／ブラッディボーン(1～3匹)

●謎の迷宮10F

玉座にいる人物との ファイナルバトル

マップ上部の巨大な玉座に座っているのが、目的となる人物。話しかけると、この世界の秘密について教えてくれる。そして、そのあと戦闘に突入。みごと勝利することができれば、感動のエンディングをむかえられる。

←冒険してきたこの世界の名前や、ジェイドやパンデモニウムに似ている場所のことなど、すべての謎が玉座の人物の話で明らかになる。

BOSS 皇帝

ヘイストで攻撃力を上げてひたすら攻撃

ほとんどの攻撃に耐性があり、さらに追加攻撃でHPの吸収も持つ強敵。まずはプロテスで物理攻撃のダメージ量を減らし、吸収されるHPを減らすこと。魔法で攻撃をしてもいいが、魔法防御が高く、あまりダメージを期待できない。ここでも、ヘイストをかけた主戦力キャラクターの物理攻撃を軸に戦おう。物理攻撃だけが頼みの綱なので、バサークでさらに攻撃力を上げたい。なお、いんせきやほのお、ホーリーといった強力な全体攻撃をよく使ってくるので、魔法をメインに使うミンウなどは、ヘタに魔法で攻撃したりはせず、毎ターンケアルを唱えて仲間のHP回復に専念しよう。

「Soul of Re-Birth」のクリアデータについて

「Soul of Re-Birth」をクリアすると作成できるクリアデータは必ずしも作成する必要はない。

「Soul of Re-Birth」をクリアすると、本編と同じようにクリアデータを作成することができる。下でも解説しているが、クリアデータのメリットは、モンスター図鑑を埋めやすいという点。それ以外に何か追加のシナリオが楽しめるといったことはまったくない。モンスター図鑑のコンプリートをめざさないのであれば、とくにクリアデータは必要がない。

セーブするポイントに余裕があるのであれば、作成してもいいが、ほかのプレイデータを消したくないのであれば、無理にクリアデータを作成しなくてもいい。ちなみに隠しシナリオは、本編に比べると短く、やり直ししやすい。セーブできるポイントの数は限られているので、隠しシナリオのデータよりも、本編のデータを優先して残すようにしたい。

←「Soul of Re-Birth」のクリアデータには、データ番号の横に本編のクリアデータとは違う色で☆マークが表示される。

←モンスター図鑑を埋めたければ作成。逆に埋める気がないのなら作成しないと、クリアデータを作るかは状況に応じて決めよう。

クリアデータでゲームを始めると

「Soul of Re-Birth」のクリアデータでゲームをはじめると、こうていを倒した状態で、マノハンの町からのスタートとなる。パーティの能力や装備は、こうていを倒した際のものになっているので、モンスターも倒しやすい。このデータでモンスター図鑑を埋めていくといいだろう。

←本編のクリアデータのときのように、装備や能力が充実した状態で戦えるので、モンスター図鑑を埋めるにはもってこい。

補足 『SoR』のクリアデータを使って、モンスター図鑑のコンプリートを目指そう

モンスター図鑑を埋めたいのであれば、こうていを倒した状態の能力と装備ではじめられるクリアデータを利用していきたい。だが、P432の『Ⅱ』のクリアデータについてのページでも触れたように、隠しシナリオには本編のモンスターは一切登場しない。本編に出現するモンスターを倒していないと、いくら隠しシナリオですべてのモンスターを倒しても、図鑑は絶対に埋めることはできない。No.128のこうていまでのモンスターが1体でも抜けているのであれば、時間の無駄になるので、隠しシナリオでのモンスター図鑑の補完はあきらめよう。

←隠しシナリオで、ボスも含めた、モンスター図鑑のNo.129以降、41種類のモンスターをすべて倒せば、図鑑は100%に。

←隠しシナリオにも、コウテツキョジンといったレアモンスターがいる。かなり出現率は低いが、根気よくプレイしていこう。

モンスターデータ
MONSTER

全169体のモンスター図鑑を埋めよう

出現するモンスターは全部で169体。モンスターの出現場所リストを参考にコンプリートをめざそう

モンスターのグラフィックやHP、耐性などのデータを確認できるモンスター図鑑。倒したモンスターのパーセンテージも表示されるので、やはりすべてモンスターを倒し、100%をめざしたいところ。ここではモンスターNo.順に出現場所をまとめた。下の解説もあわせて読み、図鑑コンプリートをめざそう。

←モンスター図鑑はプレイデータごとにそれぞれ独立している。ひとつのプレイデータで100%をめざさなくてはいけないので、注意。

注意点 一度「Soul of Re-Birth」に進むと本編のモンスターは埋められない

エクストラシナリオをはじめると、モンスター図鑑は、クリアした際のデータを引き引き継ぐようになっている。つまり、クリアした段階で50種類のモンスターを倒していれば、そのまま50種類のモンスターを倒したモンスター図鑑となっている。そのままエクストラシナリオをプレイすれば、さらに図鑑を埋められるのだが、一度エクストラシナリオに進むと、本編に登場するモンスターが倒せなくなってしまう。そのため、必ずNo.128のこうていまでのモンスターをすべて倒してからエキストラシナリオに進むこと。そうしないと、エキストラシナリオに出現するモンスターを全種類倒しても、本編で倒しそこねたモンスターが登録できず、もうそのデータでは図鑑を埋められなくなってしまうから。徒労に終わらないためにも、本編→エクストラシナリオの順で図鑑を埋めるという順番は必ず守ろう。

←クリアデータでプレイすると、ジェイド前から再度はじめられる。このデータで本編のモンスターを全種類倒そう。

←竜巻発生後に新たに出現するサンドウォームといったモンスターを倒し忘れていることもあるだろう。しっかりチェックしよう。

■モンスター出現場所リスト

NO.	モンスター	おもな出現場所
001	レッグイーター	フィンの町（奪還前）
002	バンパイアソーン	バフスクの洞窟B1F~B2F、カシュオーン城1F
003	ホーネット	フィンの町（奪還前）
004	クィーンビー	バフスクの洞窟B1F~B2F
005	スノーマン	雪原の洞窟B1F~B5F
006	サスカッチ	セミテの滝の洞窟B1F~B3F
007	アイシクル	雪原の洞窟B1F~B5F
008	しょうにゅうせき	ディストの洞窟B4F~B5F
009	コラム	フィン城1F~3F（奪還前）
010	スプリンター	フィンの町、セミテの滝の洞窟B1F~B5F
011	ビッグバード	大戦艦周辺
012	アダマンタイマイ	カシュオーン城2F~5F
013	ランドタートル	カシュオーン城2F~5F
014	オーガ	カシュオーン城2F~5F

NO.	モンスター	おもな出現場所
015	オーガメイジ	ディストB3F～B5F
016	オーガチーフ	ディストB3F～B5F
017	デュアルヘッド	雪原の洞窟B2F～B5F
018	ゾンビ2ヘッド	南の島B4F～B5F
019	ウェアラット	カシュオーン城2F～5F
020	スタナー	大戦艦1F～5F
021	デッドヘッド	雪原の洞窟B1F
022	スカル	パラメキア城1F～8F
023	ゾンビ	セミテの滝の洞窟B4F～B5F、バフスクの洞窟B1F～B2F
024	グール	雪原の洞窟B1F～B5F
025	ガスト	カシュオーン城4F～5F、大戦艦1F～5F
026	レブナント	ディストB2F～B5F
027	シャドウ	カシュオーン城2F～4F
028	レイス	カシュオーン城2F～5F
029	スペクター	闘技場B1F、フィン城1F～2F（奪還前）
030	ゴースト	ミシディアの塔1F
031	ありじごく	パラメキア城周辺（竜巻発生前）
032	さつじんノコギリ	ジェイドB5F～B6F
033	ゴートス	竜巻1F～6F
034	ビーストデーモン	パンデモニウム1F～7F
035	キマイラ	フィン城1F～3F（奪還前）
036	ゴーギマイラ	ミシディアの塔3F～5F
037	スフィンクマイラ	ジェイドB1F～B6F
038	デスフラワー	ミシディアの洞窟B4F～B5F、パラメキア城4F～6F
039	あくまのはな	ミシディアの塔3F～9F
040	キラーフィッシュ	海全域（竜巻発生前）
041	エレキフィッシュ	リバイアサン1F、3F
042	ダイブイーグル	大戦艦3F～5F
043	コカトリス	ミシディアの塔1F～2F、竜巻1F～4F
044	かいぞく	パルムの町
045	バッカニア	海全域（竜巻発生前）
046	ボーゲン	雪原の洞窟B1F
047	ゾンビボーゲン	パンデモニウム5F
048	ビッグホーン	ミシディアの塔1F～2F
049	タスクライノ	南の島B3F～B5F
050	ポイズントード	南の島B1F～B5F
051	ギガントード	ディストB5F
052	シースネイク	海全域（竜巻発生前）
053	シードラゴン	リバイアサン1F、3F
054	ランドレイ	パラメキア城周辺
055	マンタレイ	リバイアサン1F、3F
056	フライングレイ	ミシディアの洞窟B3F～B5F
057	チェンジャー	フィン城B2F、ミシディアの洞窟B1F～B5F
058	ブレイン	フィン城2F～3F（奪還前）
059	パラサイト	ミシディアの洞窟B1F～B4F
060	メガパラサイト	ジェイドB1F～B6F
061	ウェアウルフ	ミシディアの塔1F～3F
062	ウルフデビル	パンデモニウム3F～9F
063	インプ	ミシディアの塔1F～8F
064	ピットフィーンド	ジェイドB2F～B6F
065	モルボル	ミシディアの洞窟 B2F～B5F
066	ランドモルボル	ミシディアの塔3F、9F
067	モルボルグレート	ジェイドB1F～B5F
068	バシリスク	ミシディアの塔2F～9F
069	サラマンダー	ジェイドB1F～B3F

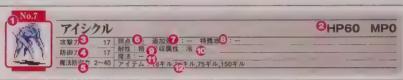
NO.	モンスター	おもな出現場所
070	アイスリザード	ミシディアの塔5F、8F～9F
071	アイメーバ	竜巻3F～6F
072	ヘクトアイズ	ジェイドB1F
073	ラウンドウォーム	パンデモニウム8F～10F
074	サンドウォーム	カシュオーン城南の砂漠地帯(竜巻発生後)
075	アビスウォーム	ジェイドB1F～B6F
076	グリーンスライム	セミテの滝の洞窟B2F～B5F
077	イエローゼリー	南の島B1F～B4F
078	レッドマシュマロ	ミシディアの塔1F～2F、6F～7F
079	ブラックプリン	ミシディアの洞窟B1F～B2F
080	レッドソウル	ミシディアの洞窟B1F～B5F
081	グリーンソウル	フィン城の地下B1F～B5F
082	イエローソウル	ディストB1F～B4F
083	バンパイアガール	ミシディアの塔7F～9F
084	バンパイアレディ	竜巻1F～2F
085	こうてい	竜巻7F
086	こうていののろい	パラメキア城1F～3F、7F
087	キラーマンティス	フィン城（奪還前)、ミシディアの塔1F～2F、4F～5F
088	マンティスキング	ミシディアの町周辺（竜巻発生後）
089	マンティスデビル	パンデモニウム1F
090	しんえいたい	竜巻1F～6F
091	くろきし	パラメキア城1F～2F、4F～8F
092	デスライダー	パンデモニウム1F～5F
093	ウッドゴーレム	竜巻2F～6F
094	ストーンゴーレム	パラメキア城1F～8F
095	ミスリルゴーレム	パンデモニウム1F～4F
096	ゴブリン	フィンの町（奪還前)、セミテの滝の洞窟B1F～B5F
097	ゴブリンガード	セミテの滝の洞窟B1F～B5F
098	ゴブリンプリンス	カシュオーン城1F
099	バルーン	セミテの滝の洞窟B3F～B5F
100	グレネード	雪原の洞窟B3F～B5F
101	マイン	大戦艦2F～5F
102	ボム	ミシディアの塔1F～6F
103	ソルジャー	セミテの滝の洞窟B1F～B2F
104	サージェント	カシュオーン城1F、闘技場B1F
105	キャプテン	竜巻1F～6F
106	ジェネラル	パラメキア城1F～8F
107	マジシャン	大戦艦4F～5F、闘技場B1F
108	ソーサラー	フィン城3F（奪還前）
109	ウィザード	竜巻4F～6F
110	ウェアパンサー	大戦艦1F～5F
111	クアール	パンデモニウム2F～6F
112	ラミア	パラメキア城2F～8F
113	ラミアクィーン	パンデモニウム1F～8F
114	ヒルギガース	ミシディアの塔1F～6F、ディストB1F～B3F
115	ファイアギガース	パンデモニウム6F～10F
116	アイスギガース	パンデモニウム6F～10F
117	サンダーギガース	パンデモニウム7F～10F
118	ベヒーモス	ミシディアの町周辺（竜巻発生後）
119	キングベヒーモス	パンデモニウム8F～9F
120	ホワイトドラゴン	ジェイドB1F～B2F
121	グリーンドラゴン	ジェイドB4F～B6F
122	ブルードラゴン	パンデモニウム8F～10F
123	レッドドラゴン	パンデモニウム10F
124	テツキョジン	パンデモニウム5F～7F

NO.	モンスター	おもな出現場所
125	ティアマット	パンデモニウム5F
126	ベルゼブル	パンデモニウム6F
127	アスタロート	パンデモニウム6F
128	こうてい(2回目)	パンデモニウム10F
129	ギガパラサイト	謎の洞窟B2F、B4F
130	ソウルイーター	謎の洞窟B1F～B3F、B5F～B6F
131	ピロリスク	謎の洞窟B3F
132	プリンプリンセス	謎の洞窟B3F～B4F
133	デスナイト	謎の洞窟B1F～B2F、B4F
134	ミスバンパイア	謎の洞窟B4F～B6F
135	ビッグフット	謎の洞窟B1F～B4F、B6F
136	ギルガメ	謎の洞窟B1F、B3F～B6F
137	ビーストデビル	謎の洞窟B3F
138	シーサーペント	謎の洞窟B1F～B3F、B5F
139	デスホーン	謎の洞窟B1F～B2F、B4F～B6F
140	ギガースウォーム	謎の洞窟B1F～B3F、B5F～B6F
141	グラシャラボラス	謎の洞窟B1F～B6F
142	リルマーダー	謎の宮殿1F、4F、7F～10F
143	ピュロボロス	謎の宮殿1F～2F、4F、6F～10F
144	ダークソウル	謎の宮殿3F～5F、8F
145	マザーブレイン	謎の宮殿3F、5F、7F、10F
146	ブラッディボーン	謎の宮殿1F、6F、9F～10F
147	ウォーグウルフ	謎の宮殿1F～2F、4F、6F
148	サタナジュニア	謎の宮殿1F～6F、8F～10F
149	ダークマジシャン	謎の宮殿2F、7F～8F、10F
150	キマイラブレイン	謎の宮殿1F、3F～6F、9F
151	マザーラミア	謎の宮殿2F、4F、7F～8F、10F
152	ケットシー	謎の宮殿2F、7F～8F、10F
153	ツインヘッド	謎の宮殿2F～3F、5F、7F、9F
154	カトブレパス	謎の宮殿3F～5F、9F～10F
155	オルカト	謎の宮殿1F、3F、5F～6F、9F
156	モルボルワースト	謎の宮殿2F～5F、7F～10F
157	カオスライダー	謎の宮殿2F～3F、5F、7F、9F
158	ゴールドゴーレム	謎の宮殿2F、4F、7F～8F、10F
159	ブラックドラゴン	謎の宮殿2F、4F、8F、10F
160	ダークベヒーモス	謎の宮殿3F、5F、10F
161	コウテツキョジン	謎の宮殿7F、9F
162	こうてい(SOR)	謎の宮殿B10F
163	ヤマタノオロチ	謎の宮殿5F
164	ベルゼブルソウル	謎の宮殿6F
165	ルシファー	謎の宮殿5F
166	くろきし(SOR)	謎の洞窟B1F
167	ゾンビボーゲン(SOR)	謎の洞窟B2F
168	ラウンドウォーム(SOR)	謎の洞窟B5F
169	アルテマウェポン	クリスタルの部屋

モンスターデータ

出現モンスターのデータを一挙公開。全169体のモンスターのすべてがここでわかる

本編と隠しシナリオを合わせて、登場する全169種類のモンスターのHPや攻撃力、命中力といったステータスから落とすアイテムまでを五十音順に掲載した。うまくダメージが与えられないときなど、弱点を確認して戦うなど、活用していこう。また、隠しシナリオでは追加効果などを持ったモンスターが多い。ダンジョンを攻略するまえに、あらかじめどんな攻撃を仕掛けてくるか確認しておくといい。

■データの見方

❶**モンスターNo.**：モンスター図鑑で各モンスターに設定されているナンバー。
❷**HP・MP**：そのモンスターの最大HPと最大MP。
❸**攻撃力**：物理攻撃の強さ。
❹**防御力**：物理攻撃に対する強さ。
❺**魔法防御力**：魔法に対する強さ。
❻**弱点**：苦手とする属性。その属性で攻撃すると、通常よりも多くのダメージを与えられる。なお、属性は略称で明記してある。詳しくは下記を参照。
❼**追加効果**：物理攻撃に付加される効果。物理攻撃を受けた場合に一定の確率で、明記したステータス異常になる場合がある。なお、ステータス異常は略称で明記してある。詳しくは下記を参照のこと。
❽**特殊攻撃**：そのモンスターが持つ特殊攻撃。具体的な攻撃内容についてはP291を参照してほしい。
❾**耐性**：得意とする属性。その属性で攻撃すると、通常よりも与えられるダメージが減少する。
❿**吸収属性**：攻撃すると、吸収してHPを回復されてしまう属性攻撃。明記された属性の攻撃をすると、ダメージぶんだけモンスターはHPを回復するので注意したい。
⓫**魔法**：そのモンスターが使う魔法。魔法名の後ろの数字は熟練度を表わし、数字が大きいほど、同じ魔法でも威力や成功率が高い。
⓬**落とすアイテム**：倒した際に一定の確率で落とし、入手することのできるアイテム。

■記号の見方

記号	説明	記号	説明	記号	説明
炎	炎属性。おもな攻撃はファイアの魔法や特殊攻撃のほのおなど。	死	抵抗や弱点の場合は、即死属性。特殊攻撃の場合は即死攻撃のこと。	混	ステータス異常の混乱。味方を攻撃してしまう。
冷	冷気属性。おもな攻撃はブリザドの魔法や特殊攻撃のふぶきなど。	HP	HP吸収。仲間のHPを吸収され、そのぶん、モンスターが回復する。	暗	ステータス異常の暗闇。物理攻撃が当たりにくくなる。
雷	稲妻属性。おもな攻撃はサンダーの魔法や特殊攻撃の稲妻など。	MP	MP吸収。仲間のMPを吸収され、そのぶん、モンスターが回復する。	猛	ステータス異常の猛毒。行動するごとにHPが減少する。
毒	追加効果の場合は、ステータス異常の毒。耐性は毒属性のこと。	眠	ステータス異常の眠り。目が覚めるまで行動不能となる。	呪	ステータス異常の呪い。戦闘中のすべての行動の成功率が下がる。
神	神経属性。おもな攻撃はスタンやブラインなどの魔法。	沈	ステータス異常の沈黙。魔法が一切唱えられなくなる。	石	ステータス異常の石化。石になってしまい、行動不能となる。
精	精神属性。おもな攻撃はコンフュの魔法や特殊攻撃のゆうわく。	ミ	ステータス異常のこびと。物理攻撃が当たらなくなる。	忘	ステータス異常の忘れる。魔法が使えなくなる。
物	物質変化属性。おもな攻撃はテレポやトードなどの魔法。	ま	ステータス異常のまひ。体がしびれ、行動不能となる。		

No.7

アイシクル　HP60　MP0

攻撃力	17	弱点：炎　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	17	耐性：精　吸収属性：冷
魔法防御力	2〜40	魔法：ー
		アイテム：18ギル,37ギル,75ギル,150ギル

No.116

アイスギガース　HP2000　MP140

攻撃力	120	弱点：炎　追加効果：ー　特殊攻撃：がんせき9
防御力	120	耐性：ー　吸収属性：冷
魔法防御力	4〜50	魔法：ブリザド16
		アイテム：900ギル,1200ギル,1500ギル,なんきょくのかぜ,アイスブランド,ストップのほん

No.70

アイスリザード　HP1000　MP190

攻撃力	85	弱点：炎　追加効果：ー　特殊攻撃：ふぶき16
防御力	70	耐性：ー　吸収属性：冷
魔法防御力	6〜30	魔法：ー
		アイテム：900ギル,1200ギル,1500ギル,2250ギル

No.71

アイメーバ　HP1140　MP0

攻撃力	100	弱点：ー　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	60	耐性：神,死,精,物　吸収属性：毒
魔法防御力	6〜30	魔法：ー
		アイテム：1200ギル,1500ギル,2250ギル,3000ギル

No.39

あくまのはな　HP1140　MP0

攻撃力	70	弱点：炎　追加効果：混,毒　特殊攻撃：ー
防御力	70	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
魔法防御力	5〜70	魔法：ー
		アイテム：900ギル,1200ギル,1500ギル,2250ギル

No.127

アスタロート　HP7000　MP540

攻撃力	150	弱点：ー　追加効果：HP　特殊攻撃：ー
防御力	180	耐性：冷,雷,炎　吸収属性：ー
魔法防御力	8〜70	魔法：ドレイン16,クラウダ16,ファイア16,ブライン16,デス16
		アイテム：15000ギル,くものいと,ウィンドフルート,ミスリルミラー,せいじゃのこころ,しろのローブ

No.12

アダマンタイマイ　HP675　MP0

攻撃力	45	弱点：冷　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	60	耐性：毒,雷　吸収属性：ー
魔法防御力	1〜50	魔法：ー
		アイテム：300ギル,450ギル,600ギル,750ギル,ダイヤシールド

No.75

アビスウォーム　HP1290　MP370

攻撃力	150	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：たつまき13
防御力	85	耐性：神,精　吸収属性：死,炎
魔法防御力	5〜70	魔法：ー
		アイテム：1500ギル,2250ギル,3000ギル

No.31

ありじごく　HP370　MP0

攻撃力	50	弱点：冷,毒　追加効果：ま　特殊攻撃：ー
防御力	40	耐性：雷,炎　吸収属性：ー
魔法防御力	3〜50	魔法：ー
		アイテム：300ギル,450ギル,600ギル,750ギル

No.169

アルテマウェポン　HP15000　MP500

攻撃力	150	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：じしん10，ほのお16
防御力	190	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物　吸収属性：ー
		魔法：フレアー16
魔法防御力	8~70	アイテム：ー

No.77

イエローゼリー　HP45　MP6

攻撃力	17	弱点：冷,炎　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	210	耐性：神,死,雷,精,物　吸収属性：毒
		魔法：ー
魔法防御力	2~40	アイテム：4ギル,9ギル,18ギル,37ギル

No.82

イエローソウル　HP20　MP80

攻撃力	35	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	25	耐性：ー　吸収属性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物
		魔法：ファイア5
魔法防御力	3~40	アイテム：150ギル,300ギル,450ギル,600ギル

No.63

インプ　HP300　MP100

攻撃力	35	弱点：ー　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：冷,雷,炎　吸収属性：ー
		魔法：コンフュ16,ブリンク8
魔法防御力	3~100	アイテム：750ギル,900ギル,1200ギル,1500ギル

No.109

ウィザード　HP540　MP190

攻撃力	40	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ドレイン8,アスピル8,フレアー10,ファイア11,ストップ8,トード7,ブレイク6,デジョン7
魔法防御力	4~60	アイテム：1500ギル,2250ギル,ダイヤのむねあて,デジョンのほん,ドレインのほん,フレアーのほん,アスピルのほん

No.61

ウェアウルフ　HP540　MP0

攻撃力	50	弱点：ー　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	50	耐性：神,死　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	4~40	アイテム：750ギル,900ギル,1200ギル,1500ギル

No.110

ウェアパンサー　HP190　MP0

攻撃力	35	弱点：ー　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	25	耐性：神,死　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	3~40	アイテム：75ギル,150ギル,300ギル,450ギル

No.19

ウェアラット　HP60　MP0

攻撃力	17	弱点：ー　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	4	耐性：神,死　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	2~40	アイテム：37ギル,75ギル,150ギル,300ギル

No.147

ウォーグウルフ　HP1500　MP0

攻撃力	70	弱点：ー　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	50	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	6~60	アイテム：2250ギル,3000ギル

No.93

ウッドゴーレム　HP1620　MP0

攻撃力	100	弱点：炎　追加効果：眠　特殊攻撃：—
防御力	120	耐性：冷,神,毒,死,精,物　吸収属性：—
魔法防御力	14~100	魔法：—
		アイテム：900ギル,1200ギル,1500ギル,2250ギル

No.62

ウルフデビル　HP870　MP300

攻撃力	70	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	50	耐性：—　吸収属性：—
魔法防御力	6~60	魔法：ファイア11,カーズ8,コンフュ16,デジョン9
		アイテム：3000ギル

No.41

エレキフィッシュ　HP540　MP80

攻撃力	60	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：いなづま8
防御力	50	耐性：毒,炎　吸収属性：雷
魔法防御力	4~40	魔法：—
		アイテム：600ギル,750ギル,900ギル,1200ギル

No.14

オーガ　HP100　MP0

攻撃力	25	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	17	耐性：—　吸収属性：—
魔法防御力	2~50	魔法：—
		アイテム：75ギル,150ギル,300ギル,ミスリルメイス,ミスリルかぶと

No.16

オーガチーフ　HP300　MP0

攻撃力	40	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	35	耐性：—　吸収属性：—
魔法防御力	3~40	魔法：—
		アイテム：450ギル,600ギル,750ギル,ウィングソード,アイスシールド

No.15

オーガメイジ　HP140　MP30

攻撃力	25	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	17	耐性：—　吸収属性：—
魔法防御力	3~40	魔法：ブリザド5,ブリンク3,ブライン4,スリプル4
		アイテム：75ギル,ブラインのほん,スリプルのほん,ブリザドのほん,ヘルファイヤー,ブリンクのほん,デジョンのほん

No.155

オルカト　HP1140　MP400

攻撃力	85	弱点：—　追加効果：死　特殊攻撃：—
防御力	70	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物　吸収属性：—
魔法防御力	5~70	魔法：カーズ8,デス8
		アイテム：15000ギル,けんじゃのちえ,ダイヤのむねあて,まもりのゆびわ,きんのかみかざり,リボン

No.44

かいぞく　HP90　MP0

攻撃力	17	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	15	耐性：—　吸収属性：—
魔法防御力	2~40	魔法：—
		アイテム：150ギル,300ギル,450ギル,600ギル

No.157

カオスライダー　HP1800　MP190

攻撃力	120	弱点：—　追加効果：HP　特殊攻撃：にらみ9
防御力	120	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物　吸収属性：—
魔法防御力	5~70	魔法：ドレイン16,アスピル10,コンフュ16,スロウ16,スタン16,デスペル16,デジョン9
		アイテム：2250ギル,3000ギル,くものいと,ルーンアクス,ダイヤのこて,ダイヤのかぶと,ドラゴンアーマー

No.25

ガスト

HP100　MP30

攻撃力	25	弱点：炎　追加効果：ま　特殊攻撃：ー
防御力	9	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
		魔法：ブライン4
魔法防御力	2～50	アイテム：75ギル,150ギル,300ギル,450ギル

No.154

カトブレパス

HP1200　MP80

攻撃力	100	弱点：ー　追加効果：石　特殊攻撃：にらみ5
防御力	85	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	5～70	アイテム：2250ギル,3000ギル,ハイポーション,サンブレード,よいちのゆみ,ダイヤシールド

No.140

ギガースウォーム

HP300　MP0

攻撃力	30	弱点：炎　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	10	耐性：神,精　吸収属性：死
		魔法：ー
魔法防御力	5～70	アイテム：75ギル,150ギル,300ギル,450ギル

No.129

ギガパラサイト

HP80　MP0

攻撃力	20	弱点：冷　追加効果：MP　特殊攻撃：ー
防御力	2	耐性：精　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	4～40	アイテム：150ギル,300ギル,450ギル,600ギル

No.51

ギガントード

HP450　MP0

攻撃力	40	弱点：冷　追加効果：蟇　特殊攻撃：ー
防御力	40	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	3～50	アイテム：300ギル,450ギル,600ギル,750ギル

No.35

キマイラ

HP700　MP80

攻撃力	60	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ほのお7
防御力	50	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	3～50	アイテム：450ギル,600ギル,750ギル,900ギル

No.150

キマイラブレイン

HP2000　MP240

攻撃力	85	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ほのお16
防御力	70	耐性：ー　吸収属性：冷,雷,炎
		魔法：ー
魔法防御力	5～40	アイテム：3000ギル,15000ギル,フェニックスのお,エーテル,とんかち,ミスリルミラー,ネコのツメ

No.105

キャプテン

HP750　MP30

攻撃力	60	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ゆみ3
防御力	50	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	4～50	アイテム：300ギル,450ギル,ほのおのゆみ,おうごんのよろい,カースのほん,トードのほん

No.40

キラーフィッシュ

HP100　MP0

攻撃力	25	弱点：雷　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	17	耐性：毒,炎　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	2～50	アイテム：37ギル,75ギル,150ギル,300ギル

No.87

キラーマンティス　HP750　MP0

攻撃力	60	弱点：冷　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	50	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	4~40	魔法：ー
		アイテム：600ギル,750ギル,900ギル,1200ギル

No.136

ギルガメ　HP200　MP0

攻撃力	40	弱点：冷　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	15	耐性：毒,雷　吸収属性：ー
魔法防御力	1~50	魔法：ー
		アイテム：1500ギル,2250ギル,3000ギル,3000ギル

No.119

キングベヒーモス　HP5000　MP0

攻撃力	150	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	120	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	8~30	魔法：ー
		アイテム：15000ギル,しにがみのぞう,よいちのゆみ,ねじりはちまき,ちからだすき,パワーリスト

No.111

クアール　HP1000　MP300

攻撃力	40	弱点：ー　追加効果：死　特殊攻撃：ー
防御力	60	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	5~40	魔法：ブラスター1
		アイテム：1500ギル,2250ギル,3000ギル

No.4

クィーンビー　HP30　MP0

攻撃力	9	弱点：ー　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	4	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	1~50	魔法：ー
		アイテム：4ギル,9ギル,ポーション,どくけし

No.141

グラシャラボラス　HP700　MP0

攻撃力	60	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	15	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	4~50	魔法：ー
		アイテム：1500ギル,2250ギル,3000ギル

No.76

グリーンスライム　HP10　MP6

攻撃力	4	弱点：冷,炎　追加効果：毒　特殊攻撃：ー
防御力	210	耐性：神,死,精,物　吸収属性：毒
魔法防御力	1~50	魔法：ー
		アイテム：4ギル,9ギル,18ギル,37ギル

No.81

グリーンソウル　HP6　MP60

攻撃力	25	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	17	耐性：ー　吸収属性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物
魔法防御力	3~40	魔法：ケアル6
		アイテム：150ギル,300ギル,450ギル,600ギル

No.121

グリーンドラゴン　HP3000　MP190

攻撃力	150	弱点：雷　追加効果：ー　特殊攻撃：どくぎり16
防御力	150	耐性：ー　吸収属性：毒
魔法防御力	8~40	魔法：ー
		アイテム：3000ギル,15000ギル,うらぎりのきば,だいちのドラム,りゅうさんのビン,いやしのつえ,ダイヤのかぶと

No.24

グール　HP60　MP0

攻撃力	17	弱点：炎　追加効果：ま　特殊攻撃：ー
防御力	4	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
		魔法：ー
魔法防御力	2~40	アイテム：37ギル,75ギル,150ギル,300ギル

No.100

グレネード　HP60　MP10

攻撃力	25	弱点：雷,炎　追加効果：ー　特殊攻撃：じばく3
防御力	17	耐性：神,精　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	2~50	アイテム：9ギル,18ギル,37ギル,75ギル

No.91

くろきし　HP1140　MP0

攻撃力	85	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	85	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	5~40	アイテム：2250ギル,3000ギル,ハイポーション,ダイヤシールド,よいちのゆみ,サンブレード

No.166

くろきし（SOR）　HP1140　MP0

攻撃力	30	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	20	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	5~40	アイテム：2250ギル,3000ギル,ハイポーション,サンブレード,よいちのゆみ,ダイヤシールド

No.152

ケットシー　HP700　MP370

攻撃力	40	弱点：ー　追加効果：混　特殊攻撃：ー
防御力	60	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ブラスター1
魔法防御力	5~40	アイテム：ー

No.85

こうてい　HP3000　MP190

攻撃力	70	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：エリクサー
防御力	75	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：サンダー10,スロウ9,ヘイスト8,ブリンク8,バリア8
魔法防御力	6~40	アイテム：15000ギル,めぐすり,フェニックスのお,エリクサー,コテージ,ディフェンダー,ダイヤアーマー

No.128

こうてい（2回目）　HP15000　MP540

攻撃力	180	弱点：ー　追加効果：HP　特殊攻撃：いんせき10
防御力	210	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物　吸収属性：死,物
		魔法：フレアー16,スロウ16,カーズ16,デスペル16,ブライン16
魔法防御力	16~70	アイテム：ー

No.162

こうてい（SOR）　HP25000　MP540

攻撃力	180	弱点：ー　追加効果：HP　特殊攻撃：ほのお16,いんせき16
防御力	220	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物　吸収属性：死,物
		魔法：フレアー16,デスペル16,ホーリー16,スロウ16
魔法防御力	16~70	アイテム：ー

No.86

こうていののろい　HP3000　MP240

攻撃力	120	弱点：ー　追加効果：呪　特殊攻撃：ー
防御力	120	耐性：冷,神,毒,死,精,物　吸収属性：死
		魔法：カーズ8,デス8
魔法防御力	8~30	アイテム：ー

No.161
コウテツキョジン　HP6500　MP480

攻撃力	180	弱点：雷　追加効果：ー　特殊攻撃：いんせき10
防御力	200	耐性：冷,神,死,精,物　吸収属性：炎
魔法防御力	14~100	魔法：フレアー16,スロウ16,カーズ16,デスペル16,ブライン16
		アイテム：3000ギル,15000ギル,エクスカリバー,げんしのよろい,げんしのかぶと,げんしのこて,イージスのたて

No.43
コカトリス　HP370　MP0

攻撃力	35	弱点：ー　追加効果：石　特殊攻撃：ー
防御力	40	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	3~50	魔法：ー
		アイテム：600ギル,750ギル,900ギル,1200ギル

No.36
ゴーギマイラ　HP750　MP140

攻撃力	60	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ほのお7,くさいいき1
防御力	50	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	4~40	魔法：ー
		アイテム：750ギル,900ギル,1200ギル,1500ギル

No.30
ゴースト　HP540　MP140

攻撃力	35	弱点：炎　追加効果：HP　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：冷,神,毒,死,精,物　吸収属性：死
魔法防御力	3~50	魔法：カーズ8,スタン16,クラウダ16,ミニマム7
		アイテム：750ギル,900ギル,1200ギル,1500ギル

No.33
ゴートス　HP2000　MP80

攻撃力	70	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：さけ6
防御力	60	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	5~40	魔法：ヘイスト6
		アイテム：1200ギル,1500ギル,2250ギル,3000ギル,バッカスのさけ,リッパーナイフ,ヘイストのほん

No.96
ゴブリン　HP6　MP0

攻撃力	4	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	0	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	1~50	魔法：ー
		アイテム：9ギル,18ギル,37ギル,75ギル

No.97
ゴブリンガード　HP10　MP6

攻撃力	4	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ゆみ1
防御力	0	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	1~50	魔法：ー
		アイテム：9ギル,18ギル,75ギル,37ギル

No.98
ゴブリンプリンス　HP30　MP10

攻撃力	9	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ゆみ3
防御力	4	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	2~40	魔法：スリプル4
		アイテム：18ギル,37ギル,75ギル,ポーション,ロングソード,ロングボウ,ブロンズのたて

No.9
コラム　HP240　MP0

攻撃力	40	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	40	耐性：精　吸収属性：ー
魔法防御力	3~40	魔法：ー
		アイテム：600ギル,750ギル,900ギル,1200ギル

No.158

ゴールドゴーレム HP3000 MP0

攻撃力	150	弱点：雷　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	200	耐性：冷,神,毒,死,精,炎,物　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	14~100	アイテム：15000ギル

No.104

サージェント HP420 MP10

攻撃力	35	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ゆみ3
防御力	25	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	3~50	アイテム：150ギル,300ギル,ミスリルかぶと,ミスリルアクス,ミスリルアーマー,ミスリルボウ

No.6

サスカッチ HP20 MP0

攻撃力	4	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	0	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	1~50	アイテム：9ギル,18ギル,37ギル,75ギル

No.148

サタナジュニア HP1200 MP350

攻撃力	60	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	50	耐性：冷,雷,炎　吸収属性：ー 魔法：ドレイン8,ファイア8,ブリザド8,スタン6,コンフュ6,ヘイスト6,カーズ6,デス6
魔法防御力	6~60	アイテム：300ギル,450ギル,ほのおのゆみ,おうごんのよろい,カーズのほん,トードのほん

No.32

さつじんノコギリ HP870 MP0

攻撃力	70	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	60	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	4~40	アイテム：1500ギル,2250ギル,3000ギル

No.69

サラマンダー HP1290 MP300

攻撃力	100	弱点：冷　追加効果：ー　特殊攻撃：ほのお16
防御力	85	耐性：ー　吸収属性：炎 魔法：ー
魔法防御力	5~70	アイテム：2250ギル,3000ギル

No.117

サンダーギガース HP2500 MP370

攻撃力	150	弱点：毒　追加効果：ー　特殊攻撃：いなずま12,がんせき9
防御力	150	耐性：ー　吸収属性：雷 魔法：ー
魔法防御力	4~50	アイテム：1200ギル,1500ギル,まどうしのつえ,くろのローブ,コンフュのほん,フレアーのほん

No.74

サンドウォーム HP1290 MP190

攻撃力	100	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：じしん10
防御力	40	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	6~30	アイテム：1200ギル,1500ギル,2250ギル,3000ギル

No.106

ジェネラル HP1800 MP0

攻撃力	120	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	100	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	4~60	アイテム：2250ギル,3000ギル,くものいと,ルーンアクス,ドラゴンアーマー,ダイヤのかぶと,ダイヤのこて

No.138

シーサーペント　HP100　MP100

攻撃力	10	弱点：雷　追加効果：ま　特殊攻撃：つなみ8
防御力	10	耐性：毒,炎　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	4~40	アイテム：75ギル,150ギル,300ギル,450ギル

No.52

シースネイク　HP300　MP0

攻撃力	40	弱点：雷　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	40	耐性：毒,炎　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	3~50	アイテム：75ギル,150ギル,300ギル,450ギル

No.53

シードラゴン　HP870　MP80

攻撃力	70	弱点：雷　追加効果：ー　特殊攻撃：つなみ8
防御力	60	耐性：毒,炎　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	4~40	アイテム：600ギル,750ギル,900ギル,1200ギル,うらぎりのきば,つめたがい,オリハルコン

No.27

シャドウ　HP45　MP0

攻撃力	17	弱点：炎　追加効果：暗　特殊攻撃：ー
防御力	9	耐性：神,死,雷,精,物　吸収属性：死
		魔法：ー
魔法防御力	2~40	アイテム：18ギル,37ギル,75ギル,150ギル

No.8

しょうにゅうせき　HP240　MP0

攻撃力	35	弱点：毒　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：精　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	3~40	アイテム：150ギル,300ギル,450ギル,600ギル

No.90

しんえいたい　HP870　MP0

攻撃力	60	弱点：ー　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	60	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	6~30	アイテム：1200ギル,1500ギル,ユニコーンのつの,ポイズンアクス,スタンのほん,デジョンのほん

No.22

スカル　HP640　MP300

攻撃力	50	弱点：炎　追加効果：HP　特殊攻撃：ー
防御力	40	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
		魔法：ブリザド12,スタン16,トード10
魔法防御力	4~40	アイテム：1500ギル,2250ギル,3000ギル

No.20

スタナー　HP100　MP0

攻撃力	17	弱点：ー　追加効果：ま　特殊攻撃：ー
防御力	17	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	2~50	アイテム：75ギル,150ギル,300ギル,450ギル

No.94

ストーンゴーレム　HP1800　MP240

攻撃力	120	弱点：毒　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	150	耐性：冷,神,死,雷,精,炎,物　吸収属性：ー
		魔法：ストップ8
魔法防御力	14~100	アイテム：900ギル,1200ギル,1500ギル,2250ギル

No.5

スノーマン HP45 MP0

攻撃力	9	弱点：炎　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	4	耐性：—　吸収属性：冷
魔法防御力	2~40	魔法：—
		アイテム：18ギル,37ギル,75ギル,150ギル

No.37

スフィンクマイラ HP1140 MP370

攻撃力	85	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：ほのお16,くさいいき1
防御力	70	耐性：—　吸収属性：—
魔法防御力	5~40	魔法：デスペル16
		アイテム：3000ギル

No.10

スプリンター HP30 MP0

攻撃力	9	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	0	耐性：—　吸収属性：—
魔法防御力	1~50	魔法：—
		アイテム：4ギル,9ギル,18ギル,37ギル

No.29

スペクター HP300 MP100

攻撃力	25	弱点：炎　追加効果：HP　特殊攻撃：—
防御力	25	耐性：冷,神,毒,死,精,物　吸収属性：死
魔法防御力	3~50	魔法：スリプル6,ブリザド8,ブレイク6
		アイテム：600ギル,750ギル,900ギル,1200ギル

No.130

ソウルイーター HP40 MP0

攻撃力	15	弱点：—　追加効果：HP　特殊攻撃：—
防御力	3	耐性：神,精　吸収属性：—
魔法防御力	1~50	魔法：—
		アイテム：300ギル,450ギル,600ギル,750ギル,ポーション,どくけし,めぐすり,ねむりそう

No.108

ソーサラー HP140 MP60

攻撃力	25	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	17	耐性：—　吸収属性：—
魔法防御力	3~60	魔法：ドレイン8,ファイア8,フリザド8,スタン6,コンフュ6,ヘイスト6,カース6,デス6
		アイテム：600ギル,きんのむねあて,オーラのほん,テスのほん,ヘイストのほん,トードのほん,ドレインのほん

No.103

ソルジャー HP45 MP10

攻撃力	17	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：ゆみ1
防御力	9	耐性：—　吸収属性：—
魔法防御力	2~50	魔法：—
		アイテム：9ギル,18ギル,37ギル,75ギル,ポーション,どくけし,にんにく

No.23

ゾンビ HP30 MP0

攻撃力	17	弱点：炎　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	0	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
魔法防御力	1~50	魔法：—
		アイテム：9ギル,18ギル,37ギル,75ギル

No.18

ゾンビ2ヘッド HP300 MP0

攻撃力	40	弱点：炎　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	25	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
魔法防御力	3~50	魔法：—
		アイテム：300ギル,450ギル,600ギル,750ギル

No.47

ゾンビボーゲン　HP2500　MP370

攻撃力	120	弱点：炎　追加効果：ま　特殊攻撃：ー
防御力	120	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
		魔法：フレアー16
魔法防御力	10~100	アイテム：3000ギル

No.167

ゾンビボーゲン (SOR)　HP2500　MP370

攻撃力	30	弱点：炎　追加効果：ま　特殊攻撃：ー
防御力	5	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
		魔法：ー
魔法防御力	10~100	アイテム：3000ギル

No.42

ダイブイーグル　HP140　MP0

攻撃力	35	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	17	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	2~50	アイテム：75ギル,150ギル,300ギル,450ギル

No.144

ダークソウル　HP500　MP170

攻撃力	35	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	40	耐性：ー　吸収属性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物
		魔法：ファイア8,サンダー8,ブリザド8,クラウダ8
魔法防御力	4~40	アイテム：75ギル,ブラインのほん,スリプルのほん,ブリザドのほん,ブリンクのほん,ヘルファイヤー,デジョンのほん

No.160

ダークベヒーモス　HP6000　MP300

攻撃力	180	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	120	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	8~30	アイテム：15000ギル,しにがみのぞう,よいちのゆみ,ねじりはちまき,ちからだすき,パワーリスト

No.149

ダークマジシャン　HP750　MP600

攻撃力	40	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ファイア16,スタン16
魔法防御力	4~60	アイテム：75ギル,まじゅつのつえ,バーサクのほん,クラウダのほん,サンダーのほん,ファイアのほん,スタンのほん

No.49

タスクライノ　HP300　MP0

攻撃力	40	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	3~50	アイテム：150ギル,300ギル,450ギル,600ギル

No.57

チェンジャー　HP140　MP80

攻撃力	35	弱点：精　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	25	耐性：神,死　吸収属性：ー
		魔法：チェンジ4
魔法防御力	3~40	アイテム：150ギル,300ギル,450ギル,600ギル

No.153

ツインヘッド　HP800　MP400

攻撃力	40	弱点：冷　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	25	耐性：ー　吸収属性：炎
		魔法：ブリザド12,スタン16,トード10
魔法防御力	3~50	アイテム：900ギル,1200ギル,1500ギル,フレームソード,フレイムアーマー,コンフュのほん

No.125 ティアマット　HP5000　MP450

攻撃力	150	弱点：神　追加効果：猛　特殊攻撃：ほのお16,ふぶき16,いなずま16,どくぎり16
防御力	180	耐性：精　吸収属性：冷,毒,雷,炎
		魔法：—
魔法防御力	8～70	アイテム：15000ギル,フェニックスのお,エリクサー,レイズのほん,ホーリーのほん,フレアーのほん

No.133 デスナイト　HP150　MP30

攻撃力	30	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：ゆみ3
防御力	20	耐性：—　吸収属性：—
		魔法：—
魔法防御力	4～60	アイテム：1200ギル,1500ギル,ユニコーンのつの,ポイズンアクス,スタンのほん,デジョンのほん

No.38 デスフラワー　HP540　MP0

攻撃力	40	弱点：冷,炎　追加効果：混　特殊攻撃：—
防御力	40	耐性：神,精　吸収属性：—
		魔法：—
魔法防御力	3～50	アイテム：300ギル,450ギル,600ギル,750ギル,ポーション,どくけし,めぐすり,ねむりそう

No.139 デスホーン　HP400　MP0

攻撃力	50	弱点：炎　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	4	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
		魔法：—
魔法防御力	6～30	アイテム：150ギル,300ギル,450ギル,600ギル

No.92 デスライダー　HP1290　MP0

攻撃力	120	弱点：炎　追加効果：HP　特殊攻撃：—
防御力	120	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
		魔法：—
魔法防御力	5～70	アイテム：15000ギル,ハイポーション,エーテル,サンダースピア,エリクサー,リボン

No.124 テツキョジン　HP3500　MP240

攻撃力	180	弱点：冷,雷　追加効果：—　特殊攻撃：どくぎり16
防御力	180	耐性：神,死,精,物　吸収属性：炎
		魔法：—
魔法防御力	14～100	アイテム：3000ギル,15000ギル,エクスカリバー,げんじのよろい,イージスのたて,げんじのかぶと,げんじのこて

No.21 デッドヘッド　HP45　MP0

攻撃力	17	弱点：炎　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	9	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
		魔法：—
魔法防御力	2～40	アイテム：9ギル,18ギル,37ギル,75ギル

No.17 デュアルヘッド　HP80　MP0

攻撃力	25	弱点：神　追加効果：—　特殊攻撃：—
防御力	17	耐性：精　吸収属性：—
		魔法：—
魔法防御力	2～50	アイテム：18ギル,37ギル,75ギル,150ギル,300ギル,バトルアクス,メイス

No.68 バシリスク　HP750　MP140

攻撃力	70	弱点：—　追加効果：—　特殊攻撃：にらみ5
防御力	50	耐性：—　吸収属性：—
		魔法：—
魔法防御力	6～30	アイテム：750ギル,900ギル,1200ギル,1500ギル

No.45

バッカニア HP80 MP0

攻撃力	25	弱点：ー 追加効果：ー 特殊攻撃：ー
防御力	17	耐性：ー 吸収属性：ー
魔法防御力	2~50	魔法：ー
		アイテム：300ギル,450ギル,600ギル,750ギル

No.59

パラサイト HP300 MP0

攻撃力	35	弱点：冷 追加効果：MP 特殊攻撃：ー
防御力	40	耐性：精 吸収属性：ー
魔法防御力	3~50	魔法：ー
		アイテム：450ギル,600ギル,750ギル,900ギル

No.99

バルーン HP20 MP10

攻撃力	9	弱点：雷,炎 追加効果：ー 特殊攻撃：じばく1
防御力	0	耐性：神,精 吸収属性：ー
魔法防御力	1~50	魔法：ー
		アイテム：4ギル,9ギル,18ギル,37ギル

No.83

バンパイアガール HP540 MP100

攻撃力	40	弱点：炎 追加効果：HP 特殊攻撃：ゆうわく6
防御力	50	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,物 吸収属性：死
魔法防御力	4~40	魔法：ー
		アイテム：750ギル,900ギル,1200ギル,1500ギル

No.2

バンパイアソーン HP20 MP0

攻撃力	4	弱点：ー 追加効果：毒 特殊攻撃：ー
防御力	0	耐性：神,精 吸収属性：ー
魔法防御力	1~50	魔法：ー
		アイテム：4ギル,9ギル,18ギル,どくけし,めぐすり,ポーション

No.84

バンパイアレディ HP1140 MP140

攻撃力	85	弱点：炎 追加効果：HP 特殊攻撃：ゆうわく9
防御力	85	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,物 吸収属性：死
魔法防御力	6~30	魔法：ブリザド12,スリプル16
		アイテム：2250ギル,3000ギル,15000ギル,おとめのキッス,すなどけい,ブリザドのほん

No.137

ビーストデビル HP90 MP20

攻撃力	20	弱点：ー 追加効果：ー 特殊攻撃：かいふく3
防御力	0	耐性：冷,雷,炎 吸収属性：ー
魔法防御力	6~60	魔法：ー
		アイテム：150ギル,300ギル,ミスリルアクス,ミスリルボウ,ミスリルアーマー,ミスリルかぶと

No.34

ビーストデーモン HP1000 MP140

攻撃力	70	弱点：ー 追加効果：猛 特殊攻撃：ー
防御力	60	耐性：冷,雷,炎 吸収属性：ー
魔法防御力	6~60	魔法：ストップ8,デスペル8,フォーグ6,サンダー10
		アイテム：3000ギル

No.11

ビッグバード HP140 MP0

攻撃力	35	弱点：ー 追加効果：ー 特殊攻撃：ー
防御力	25	耐性：ー 吸収属性：ー
魔法防御力	2~50	魔法：ー
		アイテム：37ギル,75ギル,150ギル,300ギル

No.135

ビッグフット　HP150　MP0

攻撃力	35	弱点：炎　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	5	耐性：ー　吸収属性：冷
		魔法：ー
魔法防御力	4~80	アイテム：75ギル,150ギル,300ギル,450ギル

No.48

ビッグホーン　HP1140　MP0

攻撃力	50	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	50	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	6~30	アイテム：750ギル,900ギル,1200ギル,1500ギル

No.64

ピットフィーンド　HP750　MP300

攻撃力	60	弱点：ー　追加効果：暗　特殊攻撃：ー
防御力	50	耐性：冷　吸収属性：炎
		魔法：ファイア16,スタン16
魔法防御力	6~60	アイテム：2250ギル,3000ギル

No.143

ピュロボロス　HP800　MP300

攻撃力	60	弱点：冷　追加効果：ー　特殊攻撃：じばく7
防御力	50	耐性：雷　吸収属性：炎
		魔法：ー
魔法防御力	4~40	アイテム：300ギル,450ギル,ほのおのゆみ,おうごんのよろい,カーズのほん,トードのほん

No.114

ヒルギガース　HP750　MP0

攻撃力	100	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	60	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	4~40	アイテム：300ギル,450ギル,600ギル,きょじんのかぶと,きょじんのこて

No.131

ピロリスク　HP90　MP0

攻撃力	20	弱点：ー　追加効果：死　特殊攻撃：ー
防御力	4	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	3~50	アイテム：37ギル,75ギル,150ギル,300ギル

No.115

ファイアギガース　HP1800　MP240

攻撃力	100	弱点：冷　追加効果：ー　特殊攻撃：がんせき9
防御力	100	耐性：ー　吸収属性：炎
		魔法：ファイア16
魔法防御力	4~50	アイテム：900ギル,1200ギル,1500ギル,フレームソード,フレイムアーマー,コンフュのほん

No.56

フライングレイ　HP750　MP0

攻撃力	60	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	50	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	4~40	アイテム：600ギル,750ギル,900ギル,1200ギル

No.159

ブラックドラゴン　HP5000　MP450

攻撃力	180	弱点：ー　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	180	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：フレアー16
魔法防御力	8~40	アイテム：15000ギル,エルメスのくつ,ホーリーランス,ドラゴンアーマー,ドラゴンのたて,くろしょうぞく

No.79

ブラックプリン HP370 MP80

攻撃力	40	弱点：炎　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	210	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,物　吸収属性：毒
		魔法：ー
魔法防御力	3~50	アイテム：450ギル,600ギル,750ギル,900ギル

No.146

ブラッディボーン HP1000 MP200

攻撃力	90	弱点：炎　追加効果：HP　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：冷,神,毒,死,精,物　吸収属性：死
		魔法：ー
魔法防御力	3~50	アイテム：600ギル,750ギル,900ギル,1200ギル,つめたかい,うらぎりのきば,オリハルコン

No.132

プリンプリンセス HP85 MP0

攻撃力	10	弱点：毒　追加効果：混　特殊攻撃：ー
防御力	45	耐性：神,死,精,物　吸収属性：冷,雷,炎
		魔法：ー
魔法防御力	3~50	アイテム：450ギル,600ギル,750ギル,900ギル,ハイポーション,エーテル

No.122

ブルードラゴン HP3500 MP240

攻撃力	180	弱点：毒　追加効果：ー　特殊攻撃：いなずま16
防御力	150	耐性：ー　吸収属性：雷
		魔法：ー
魔法防御力	8~40	アイテム：15000ギル,うらぎりのきば,まどうしのつえ,ホーリーランス,ドラゴンアーマー,ドラゴンのたて

No.58

ブレイン HP240 MP100

攻撃力	40	弱点：精　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：神,死　吸収属性：ー
		魔法：チェンジ4,フォーグ6
魔法防御力	3~50	アイテム：450ギル,600ギル,750ギル,900ギル

No.72

ヘクトアイズ HP1140 MP300

攻撃力	85	弱点：ー　追加効果：死　特殊攻撃：にらみ9
防御力	70	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物　吸収属性：毒
		魔法：トレイン16,アスヒル10,コンフュ16,スロウ16,スタン16,デスペル16,デジョン9
魔法防御力	5~70	アイテム：2250ギル,3000ギル

No.118

ベヒーモス HP2000 MP0

攻撃力	90	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	65	耐性：ー　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	4~50	アイテム：ー

No.126

ベルゼブル HP5000 MP450

攻撃力	150	弱点：ー　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	180	耐性：冷　吸収属性：炎
		魔法：フレアー16,ファイア16,スタン16,コンフュ16,ブリンク16,デスペル16
魔法防御力	8~70	アイテム：15000ギル,うらぎりのきば,エルメスのくつ,たいちのドラム,けんしゃのちえ,くろのローブ

No.164

ベルゼブルソウル HP8000 MP450

攻撃力	160	弱点：炎　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	190	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,物　吸収属性：雷
		魔法：フレアー16,ファイア16,スタン16,コンフュ16,ブリンク16,デスペル16
魔法防御力	8~70	アイテム：15000ギル,うらぎりのきば,たいちのドラム,けんしゃのちえ,エルメスのくつ,くろのローブ

No.50

ポイズントード　HP300　MP0

能力	値	データ
攻撃力	35	弱点：冷　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	3~50	魔法：ー
		アイテム：75ギル,150ギル,ポーション,どくけし,おとめのキッス,しにがみのそう

No.46

ボーゲン　HP240　MP20

能力	値	データ
攻撃力	25	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：かいふく3
防御力	17	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	3~50	魔法：ー
		アイテム：600ギル,ハイポーション,ミスリルナイフ

No.3

ホーネット　HP6　MP0

能力	値	データ
攻撃力	4	弱点：ー　追加効果：毒　特殊攻撃：ー
防御力	0	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	1~50	魔法：ー
		アイテム：4ギル,9ギル,18ギル,37ギル

No.102

ボム　HP640　MP140

能力	値	データ
攻撃力	60	弱点：雷,炎　追加効果：ー　特殊攻撃：じばく7
防御力	50	耐性：神,精　吸収属性：ー
魔法防御力	4~40	魔法：ー
		アイテム：450ギル,600ギル,750ギル,900ギル

No.120

ホワイトドラゴン　HP2500　MP140

能力	値	データ
攻撃力	150	弱点：炎　追加効果：ー　特殊攻撃：ふぶき16
防御力	120	耐性：ー　吸収属性：冷
魔法防御力	5~50	魔法：ー
		アイテム：3000ギル,15000ギル,うらぎりのきば,なんきょくのかぜ,ウィンドフルート,こおりのゆみ,げんしのこて

No.101

マイン　HP190　MP30

能力	値	データ
攻撃力	35	弱点：雷,炎　追加効果：ー　特殊攻撃：じばく5
防御力	25	耐性：神,精　吸収属性：ー
魔法防御力	3~40	魔法：ー
		アイテム：37ギル,75ギル,150ギル,300ギル

No.145

マザーブレイン　HP200　MP100

能力	値	データ
攻撃力	40	弱点：精　追加効果：忘　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：神,死　吸収属性：ー
魔法防御力	3~50	魔法：チェンジ4
		アイテム：600ギル,750ギル,900ギル,1200ギル

No.151

マザーラミア　HP1760　MP150

能力	値	データ
攻撃力	50	弱点：ー　追加効果：眠　特殊攻撃：ゆうわく9
防御力	50	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	7~40	魔法：ブリザド12,スリプル16
		アイテム：15000ギル,ハイポーション,エーテル,エリクサー,サンダースピア,リボン

No.107

マジシャン　HP80　MP30

能力	値	データ
攻撃力	17	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	9	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	3~60	魔法：ファイア5,ブリザド5,サンダー5,クラウダ5,ブライン4,スリプル4,バーサク3
		アイテム：75ギル,まじゅつのつえ,バーサクのほん,クラウダのほん,サンダーのほん,ファイアのほん,スタンのほん

No.55

マンタレイ　HP870　MP0

攻撃力	70	弱点：雷　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	60	耐性：毒,炎　吸収属性：ー
魔法防御力	4~40	魔法：ー
		アイテム：600ギル,750ギル,900ギル,1200ギル

No.88

マンティスキング　HP1140　MP0

攻撃力	85	弱点：冷　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	70	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	5~40	魔法：ー
		アイテム：3000ギル,15000ギル,エーテル,とんかち,フェニックスのお,ミスリルミラー,ネコのツメ

No.89

マンティスデビル　HP1290　MP370

攻撃力	85	弱点：ー　追加効果：ま　特殊攻撃：ー
防御力	85	耐性：冷　吸収属性：炎
魔法防御力	5~70	魔法：ファイア16
		アイテム：3000ギル

No.134

ミスバンパイア　HP100　MP0

攻撃力	25	弱点：炎　追加効果：HP　特殊攻撃：ー
防御力	10	耐性：冷,神,毒,死,雷,精,物　吸収属性：死
魔法防御力	6~30	魔法：ー
		アイテム：2250ギル,3000ギル,15000ギル,おとめのキッス,すなどけい,ブリザドのほん

No.95

ミスリルゴーレム　HP2000　MP0

攻撃力	150	弱点：雷　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	180	耐性：冷,神,毒,死,精,炎,物　吸収属性：ー
魔法防御力	14~100	魔法：ー
		アイテム：1500ギル,2250ギル,3000ギル

No.60

メガパラサイト　HP750　MP300

攻撃力	40	弱点：冷　追加効果：忘　特殊攻撃：ー
防御力	50	耐性：精　吸収属性：ー
魔法防御力	4~40	魔法：ドレイン16,アスピル10
		アイテム：2250ギル,3000ギル

No.65

モルボル　HP750　MP0

攻撃力	50	弱点：雷　追加効果：ま　特殊攻撃：ー
防御力	50	耐性：毒,炎　吸収属性：ー
魔法防御力	4~40	魔法：ー
		アイテム：450ギル,600ギル,750ギル,900ギル,ハイポーション,エーテル

No.67

モルボルグレート　HP1290　MP0

攻撃力	85	弱点：ー　追加効果：混,ま,ミ,沈,眠,毒　特殊攻撃：ー
防御力	85	耐性：ー　吸収属性：ー
魔法防御力	5~70	魔法：ー
		アイテム：2250ギル,3000ギル

No.156

モルボルワースト　HP900　MP0

攻撃力	85	弱点：冷,炎　追加効果：混,ま,ミ,沈,眠　特殊攻撃：ー
防御力	85	耐性：ー　吸収属性：神,毒,死,精,物
魔法防御力	5~70	魔法：ー
		アイテム：15000ギル,しにがみのそう,よいちのゆみ,ねじりはちまき,ちからだすき,パワーリスト

No.163

ヤマタノオロチ　HP8000　MP450

攻撃力	160	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：どくぎり16,ふぶき16,いなずま16
防御力	190	耐性：精　吸収属性：冷,毒,雷,炎 魔法：ー
魔法防御力	8~70	アイテム：15000ギル,フェニックスのお,エリクサー,レイズのほん,ホーリーのほん,フレアーのほん

No.73

ラウンドウォーム　HP2500　MP0

攻撃力	120	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	100	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	4~50	アイテム：2250ギル,3000ギル

No.168

ラウンドウォーム (SOR)　HP2000　MP0

攻撃力	25	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	10	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	4~50	アイテム：2250ギル,3000ギル

No.112

ラミア　HP1000　MP60

攻撃力	70	弱点：ー　追加効果：眠　特殊攻撃：ゆうわく6
防御力	70	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ブリンク8
魔法防御力	6~30	アイテム：1200ギル,1500ギル,2250ギル,3000ギル

No.113

ラミアクィーン　HP1290　MP370

攻撃力	50	弱点：ー　追加効果：眠　特殊攻撃：ゆうわく9
防御力	50	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ブリンク16
魔法防御力	7~40	アイテム：15000ギル,けんじゃのちえ,ダイヤのむねあて,まもりのゆびわ,きんのかみかざり,リボン

No.13

ランドタートル　HP140　MP0

攻撃力	35	弱点：冷　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	35	耐性：毒,雷　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	2~50	アイテム：37ギル,75ギル,150ギル,300ギル,ミスリルのたて

No.66

ランドモルボル　HP1000　MP0

攻撃力	60	弱点：ー　追加効果：ま,毒　特殊攻撃：ー
防御力	60	耐性：毒,雷　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	6~30	アイテム：750ギル,900ギル,1200ギル,1500ギル,ハイポーション,エーテル,エリクサー

No.54

ランドレイ　HP450　MP0

攻撃力	40	弱点：ー　追加効果：ま　特殊攻撃：ー
防御力	40	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	3~50	アイテム：450ギル,600ギル,750ギル,900ギル

No.142

リルマーダー　HP1500　MP250

攻撃力	100	弱点：雷　追加効果：ー　特殊攻撃：いなずま12,がんせき9
防御力	4	耐性：ー　吸収属性：ー 魔法：ー
魔法防御力	2~40	アイテム：1200ギル,1500ギル,まどうしのつえ,くろのローブ,コンフュのほん,フレアーのほん

No.165

ルシファー

HP10000 MP540

攻撃力	160	弱点：ー　追加効果：HP　特殊攻撃：ー
防御力	190	耐性：冷,雷,炎　吸収属性：ー
		魔法：ドレイン16,クラウダ16,ファイア16,ブライン16,デス16
魔法防御力	8~70	アイテム：15000ギル,くものいと,ウィンドフルート,ミスリルミラー,せいじゃのこころ,しろのローブ

No.28

レイス

HP60 MP0

攻撃力	9	弱点：炎　追加効果：HP　特殊攻撃：ー
防御力	9	耐性：冷,神,毒,死,精,物　吸収属性：死
		魔法：ー
魔法防御力	2~50	アイテム：37ギル,75ギル,150ギル,300ギル

No.1

レッグイーター

HP6 MP0

攻撃力	4	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	0	耐性：神,精　吸収属性：ー
		魔法：ー
魔法防御力	1~50	アイテム：4ギル,9ギル,18ギル,37ギル

No.80

レッドソウル

HP540 MP30

攻撃力	35	弱点：ー　追加効果：ー　特殊攻撃：ー
防御力	40	耐性：ー　吸収属性：冷,神,毒,死,雷,精,炎,物
		魔法：ファイア8,サンダー8,ブリザド8,クラウダ8
魔法防御力	4~40	アイテム：18ギル,37ギル,75ギル,150ギル

No.123

レッドドラゴン

HP5000 MP450

攻撃力	180	弱点：冷　追加効果：ー　特殊攻撃：ほのお16
防御力	180	耐性：ー　吸収属性：炎
		魔法：ー
魔法防御力	8~40	アイテム：15000ギル,エルメスのくつ,ホーリーランス,ドラゴンアーマー,くろしょうぞく,ドラゴンのたて

No.78

レッドマシュマロ

HP100 MP45

攻撃力	25	弱点：雷　追加効果：猛　特殊攻撃：ー
防御力	210	耐性：冷,神,毒,死,精,物　吸収属性：毒
		魔法：ー
魔法防御力	2~50	アイテム：75ギル,150ギル,300ギル,450ギル

No.26

レブナント

HP240 MP0

攻撃力	40	弱点：炎　追加効果：HP　特殊攻撃：ー
防御力	25	耐性：冷,神,精　吸収属性：死
		魔法：ー
魔法防御力	3~40	アイテム：450ギル,600ギル,750ギル,900ギル

ファイナルファンタジーI・IIアドバンス 公式コンプリートガイド

2004年9月15日　初版発行
2004年11月5日　二刷発行

発行人	浜村弘一
編集人	野田稔
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
業務部	樽本義之
印刷	共立印刷株式会社

企画・構成	チームスラッシュ
デザイン協力	細越航（株式会社あとらす二十一）
	高島宏之
デザイン監修	山田康幸（ファミ通書籍編集部）
編集	米田崇（ファミ通書籍編集部）
校正	古川香苗
監修・協力	株式会社スクウェア・エニックス 山本大介 宮本孝介

発行所	株式会社エンターブレイン 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 電話　03-5433-7850（営業局）

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレス
support@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・ADVANCEは任天堂の登録商標です。

©1987,1988,2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
©2004 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-2015-7
●1192193
Printed in JAPAN

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

アーマード・コア ネクサス　公式オペレーティングマニュアル ……998円
アーマード・コア ネクサス　公式パーフェクトマニュアル ……1995円
イリスのアトリエ ～エターナルマナ～ 公式プレイヤーズバイブル ……1155円
SDガンダム　ジージェネレーションSEED　コンプリートガイド ……1365円
鬼武者3 解体真書 ……1470円
カービィのエアライド　カンペキ爆走ガイドブック ……998円
街道バトル2 CHAIN REACTION 公式ガイドブック ……1365円
カスタムロボ バトルレボリューション　コマンダーズバイブル ……1155円
カプコンデザインワークス　アーリーデイズ ……2520円
ギャロップレーサー　ラッキー7　公式エキスパートガイド ……1575円
機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ コンプリートガイド ……1470円
クリムゾンティアーズ　公式ガイドブック ……1260円
攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX　コンプリートガイド ……1260円
サイレン　公式パーフェクトガイド ……1260円
サッカーライフ!　パーフェクトガイド ……1365円
GBA版 テイルズ オブ ファンタジア　オフィシャルガイドブック ……1470円
ジャック×ダクスターⅡ 公式コンプリートガイド ……1575円
真・女神転生Ⅲ -NOCTURNE マニアクス 公式パーフェクトガイド ～解明録～ ……1575円
新約 聖剣伝説　解体真書 ……1680円
スーパーロボット大戦D　パーフェクトバイブル ……1365円
スーパーマリオアドバンス4　パーフェクトガイドブック ……1365円
スターオーシャン Till the End of Time ディレクターズカット　ファイナルガイド ……1680円
ゼルダの伝説 4つの剣＋ パーフェクトガイド ……1470円
零～紅い蝶～ 公式完全攻略本 魂鎮ノ書 ……1260円
ダービースタリオン04　ベストブリーダーズガイド　ダービー2代制覇への道 ……1260円
ダービースタリオン04全書 ……1575円
天外魔境Ⅱ MANJI MARU　公式完全攻略絵巻 ……1470円
テイルズ オブ デスティニー2 オフィシャルガイドブック ……1365円
寺田克也 グラフィックス BUSIN0 キャラクター&ワールドガイダンス ……1995円
バイオハザード アウトブレイク　公式ガイドブック ……1365円
パンツァーフロントB型　公式ガイドブック ……1155円
Pia♥キャロットへようこそ!! 3.3　公式ガイドブック ……1260円
ピクミン2　ねこそぎお宝回収ガイド ……1365円
風雲 新撰組 公式攻略大全 誠之書 ……1260円
BUSIN 0 Wizardry Alternative NEO 公式コンプリートガイド ……1470円
プロ野球チームをつくろう! 2003　コンプリートガイド ……1575円
フロントミッション フォース　オフィシャルパーフェクトガイド ……1470円
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 公式コンプリートガイド ……1260円
ファイナルファンタジーX-2　公式ファイナルガイド ……1575円
ポケットモンスター　ファイアレッド・リーフグリーン　ポケモン大百科 ……840円
ポケットモンスター　ファイアレッド・リーフグリーン　全国大図鑑 ……1155円
ポケモンコロシアム　最強トレーナーズガイド ……945円
ポケモンピンボール　ルビー&サファイア　まるまるポケモン大百科 ……840円
星のカービィ 鏡の大迷宮 かんぺきサポートガイド ……1050円
マリオ&ルイージRPG　ぱあふぇくとガイドブック ……1260円
マリオパーティ5　スターざっくざくガイド ……1050円
マリオカート ダブルダッシュ!!　かんぺき爆走ガイドブック ……998円
マリオゴルフ GBAツアー　パーフェクトガイド ……1260円
みんなのGOLF4 公式ガイドブック ……1365円
メトロイド　ゼロミッション　パーフェクトガイド ……1260円
モンスターハンター 公式ガイドブック ……1575円
ロックマン エグゼ4 トーナメントレッドサン&トーナメントブルームーン 公式ガイドブック ……1155円
ワールドサッカー　ウイニングイレブン7　マニアックス ……1575円
ワイルドアームズ　アルターコード：F　コンプリートガイド ……1680円
ワリオワールド　パーフェクトガイド ……1050円

＊記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております。